

Міністерство освіти і науки України
КОМУНАЛЬНИЙ ЗАКЛАД
«ХАРКІВСЬКА ГУМАНІТАРНО-ПЕДАГОГІЧНА АКАДЕМІЯ»
ХАРКІВСЬКОЇ ОБЛАСНОЇ РАДИ

Навчальна практика з ознайомлення з цифровими інструментами у спеціальній освіті (за вибором)

методичні настанови
для здобувачів першого (бакалаврського) рівня вищої освіти



Харків, 2025

УДК 378.016:004.738.5]376(072)

Н 15

Укладачі:

- Харківська А. А.** – доктор педагогічних наук, професор, проректор з науково-педагогічної та міжнародної діяльності Комунального закладу «Харківська гуманітарно-педагогічна академія» Харківської обласної ради;
- Прокопенко А.О.** доктор педагогічних наук, доцент, завідувач аспірантури та докторантури Комунального закладу «Харківська гуманітарно-педагогічна академія» Харківської обласної ради;
- Бровченко А. К.** – кандидат психологічних наук, доцент, старший викладач кафедри спеціальної педагогіки і психології та інклюзивної освіти Комунального закладу «Харківська гуманітарно-педагогічна академія» Харківської обласної ради;
- Пехарєва А. С.** – кандидат психологічних наук, доцент, завідувач кафедри спеціальної педагогіки і психології та інклюзивної освіти Комунального закладу «Харківська гуманітарно-педагогічна академія» Харківської обласної ради;
- Капустіна О. І.** – доктор філософії, методист, викладач кафедри теорії та методики дошкільної освіти Комунального закладу «Харківська гуманітарно-педагогічна академія» Харківської обласної ради.

Рецензенти:

Калініна Т.С. – кандидат психологічних наук, доцент, доцент кафедри спеціальної педагогіки і психології та інклюзивної освіти Комунального закладу «Харківська гуманітарно-педагогічна академія» Харківської обласної ради;

Білогурова С. Г. – директор Комунального закладу «Заклад дошкільної освіти (ясла-садок) комбінованого типу № 353 Харківської міської ради»

В 15 Навчальна практика з ознайомлення з цифровими інструментами у спеціальній освіті (за вибором) : метод. настанови для здобувачів першого (бакалаврського) рівня вищої освіти / уклад. : А. А. Харківська, А. О. Прокопенко, А. К. Бровченко, А. С. Пехарєва, О. І. Капустіна – Харків, 2024. – 99 с.

У методичних настановах для здобувачів першого (бакалаврського) рівня вищої освіти з галузі знань 016.02 Спеціальна освіта. Корекційна психопедагогіка. «Навчальна практика з ознайомлення з цифровими інструментами у спеціальній освіті (за вибором)» наведено загальні вимоги щодо організації і проведення одного з виду практик, передбачених освітньо- професійною програмою з підготовки бакалаврів, методичні вказівки щодо підготовки завдань, оформлення звітної документації, захисту результатів практики.

УДК 378.016:004.738.5]376(072)

*Затверджено на засіданні науково-методичної ради академії
Комунального закладу «Харківська гуманітарно-педагогічна академія» Харківської обласної ради
(Протокол № від 2025 року)*

© КЗ «ХГПА», 2025
© Харківська А., Прокопенко А., Бровченко А., Пехарєва А.,
Капустіна О., 2025

ЗМІСТ

ПЕРЕДМОВА.....	4
РОЗДІЛ 1 Організація навчальної практики з ознайомлення з цифровими інструментами у спеціальній освіті (за вибором).....	6
1.1 Цілі і завдання практики.....	6
1.2 Очікувані результати після проходження практики.....	7
1.3 База практики.....	10
1.4 Зміст практики.....	10
1.5 Зміст практики в дистанційному форматі навчання.....	24
1.6 Організація та керівництво практикою.....	27
1.7 Методи навчання.....	28
1.8 Форма контролю і критерії оцінювання.....	31
1.9 Політика академічної доброчесності.....	33
РОЗДІЛ 2 Методичні матеріали до виконання навчальної практики з ознайомлення з цифровими інструментами у спеціальній освіті (за вибором).....	35
2.1 Створення хмарного диску з матеріалами для батьків та дітей Google Диск (Google Drive).....	35
2.2 Створення тематичної сторінки в соцмережі.....	45
2.3 Створення інформаційних буклетів.....	55
2.4 Створення інтерактивних корекційно-розвивальних ігор.....	62
2.5 Створення та публікація відеоматеріалів з демонстрацією корекційно-розвивальних вправ.....	73
ПІСЛЯМОВА.....	80
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ТА РЕКОМЕНДОВАНИХ ДЖЕРЕЛ....	82
ДОДАТКИ.....	86

ПЕРЕДМОВА

Методичні рекомендації до проходження навчальної практики з ознайомлення з цифровими інструментами у спеціальній освіті (за вибором) спрямовані на допомогу здобувачам освіти першого (бакалаврського) рівня вищої освіти спеціальності 016 Спеціальна освіта 02 Корекційна психопедагогіка, які готуються до професійної діяльності в ролі педагогів дефектологів. Практика є одним з найважливіших компонентів їх професійної підготовки, оскільки дозволяє майбутнім фахівцям ознайомитися з основними цифровими технологіями, які можуть бути використані для забезпечення індивідуального підходу, корекційно-розвивальної допомоги та навчання дітей з особливими освітніми потребами.

Одна з ключових цілей освітньо-професійної програми з підготовки майбутніх дефектологів полягає у формуванні висококваліфікованих спеціалістів, які володіють знаннями і вміннями щодо практичного застосування сучасних технологій в освітньому процесі, а також здатні працювати з цифровими інструментами для досягнення оптимальних результатів у навчанні та соціалізації дітей з порушеннями психофізичного розвитку.

Практика «Навчальна практика з ознайомлення з цифровими інструментами у спеціальній освіті (за вибором)» покликана допомогти студентам зрозуміти, як застосовувати цифрові інструменти у роботі педагога-дефектолога та інтегрувати їх у корекційно-розвивальну діяльність. У процесі практики здобувачі освіти знайомляться з принципами організації цифрового простору для роботи з дітьми, освоюють способи створення інтерактивних навчальних матеріалів, ознайомляться з онлайн-платформами для організації та контролю навчального процесу, а також набуватимуть навичок дистанційного спілкування та підтримки учнів з особливими освітніми потребами.

Методичні рекомендації містять завдання, орієнтовний план проходження практики, методичне забезпечення, складові та технологію

оцінювання професійно-практичних досягнень здобувачів освіти. Структура даних рекомендацій розроблена відповідно до стандарту, вимог освітньо-професійної програми та освітньо-кваліфікаційних характеристик педагогічних працівників, залучених до спеціальної освіти.

Таким чином, дана навчальна практика є обов'язковою складовою професійної підготовки майбутніх дефектологів і має на меті сприяти розвитку практичних компетенцій у цифровізації освітнього процесу. Сподіваємося, що цей посібник допоможе студентам краще зрозуміти роль цифрових технологій у спеціальній освіті та успішно застосувати набуті знання у своїй подальшій професійній діяльності.

РОЗДІЛ 1

Організація навчальної практики з ознайомлення з цифровими інструментами у спеціальній освіті (за вибором)

1.1 Цілі і завдання практики

Найменування показників	Галузь знань, напрям підготовки, освітній ступінь	Характеристика практики
		денна форма навчання
Кількість кредитів – 3	Галузь знань 01 Освіта/Педагогіка	Вибіркова
Загальна кількість годин – 90	Спеціальність 016 Спеціальна освіта (02 Корекційна психопедагогіка)	Рік підготовки:
		2-ий
		Семестр
Тижневих годин для денної форми навчання: аудиторних – 30 самостійної роботи студента – 15	Освітній ступінь: бакалавр	4-ий
		Аудиторна робота
		60
		Самостійна робота
		30
		Вид контролю: залік

Цілі практики. Здобуття студентами професійних умінь та практичного досвіду використання цифрових інструментів у сфері спеціальної освіти, зокрема корекційної психопедагогіки. Практика спрямована на забезпечення зв'язку між теоретичними знаннями та практичною підготовкою здобувачів бакалаврату за освітньою програмою «Корекційна психопедагогіка» (галузь знань 01 Освіта/Педагогіка, спеціальність 016 Спеціальна освіта), створення умов для подальшого формування професійних компетентностей.

Основні завдання практики:

1. Закріплення теоретичних знань, отриманих здобувачами освіти у процесі навчання, та їх застосування на практиці.
2. Вивчення особливостей психолого-педагогічного супроводу дітей з порушеннями психофізичного розвитку та їх потреб у цифрових технологіях.

3. Розвиток і вдосконалення професійних якостей студентів.
4. Формування навичок діагностики та корекції порушень психофізичного розвитку з використанням сучасних цифрових інструментів.
5. Набуття навичок розробки індивідуальних освітніх програм для дітей з особливими освітніми потребами.
6. Розвиток умінь взаємодії з батьками та іншими учасниками освітнього процесу щодо роботи з дітьми з особливими освітніми потребами.
7. Оволодіння цифровими та інформаційно-комунікаційними технологіями, мережевими ресурсами та іншими інструментами, необхідними для ефективної корекційно-розвивальної роботи.

1.2 Очікувані результати після проходження практики

Проходження здобувачами освіти навчальної практики з ознайомлення з цифровими інструментами у спеціальній освіті (за вибором) спрямоване на формування у них наступних *компетентностей*:

1. ЗК-1. Здатність реалізувати свої права і обов'язки як члена суспільства, усвідомлювати цінності громадянського (вільного демократичного) суспільства та необхідність його сталого розвитку, верховенства права, прав і свобод людини і громадянина в Україні.
2. ЗК-4. Здатність застосовувати знання у практичних ситуаціях.
3. ЗК-6. Здатність використовувати інформаційні та комунікаційні технології.
4. ЗК-8. Здатність працювати в команді.
5. ЗК-9. Здатність до міжособистісної взаємодії.
6. ЗК-10. Здатність діяти на основі етичних міркувань (мотивів).
7. СК-1. Усвідомлення сучасних концепцій і теорій функціонування, обмеження життєдіяльності та здоров'я, раннього втручання, розвитку і корекції, навчання і виховання, реабілітації і соціалізації осіб із особливими освітніми потребами.

8. СК-3. Здатність застосовувати загальні та спеціальні психолого-педагогічні, медико-біологічні, лінгвістичні знання у сфері професійної діяльності.
9. СК-4. Здатність планувати й організовувати освітньо-корекційну роботу з урахуванням структури та особливостей порушення (інтелекту, мовлення, слуху, зору, опорно-рухових функцій тощо), актуального стану та потенційних можливостей осіб із особливими освітніми потребами.
- 10.СК-5. Здатність реалізовувати ефективні корекційно-освітні технології у роботі з дітьми, підлітками, дорослими з особливими освітніми потребами, доцільно обирати методичне й інформаційно-комп'ютерне забезпечення.
- 11.СК-6. Здатність реалізовувати персоналізовані підходи у процесі надання послуг раннього втручання (відповідно до обраної спеціалізації).
- 12.СК-7. Здатність дотримуватися вимог до організації корекційно-розвивального освітнього середовища.
- 13.СК-8. Готовність до діагностико-консультативної діяльності.
- 14.СК-10. Здатність до системного психолого-педагогічного супроводу сім'ї, яка виховує дитину з особливими освітніми потребами.
- 15.СК-11. Здатність дотримуватися основних принципів, правил, прийомів і форм суб'єкт-суб'єктної комунікації.
- 16.СК-12. Здатність організовувати дитячий колектив, створювати в ньому клімат рівноправності та комфортні умови для особистісного розвитку вихованців і їхньої соціальної інтеграції.
- 17.СК-13. Здатність будувати гармонійні відносини з особами з психофізичними порушеннями, їхніми сім'ями та учасниками спільнот без упередженого ставлення до індивідуальних потреб і можливостей.
- 18.СК-16. Здатність до особистісного та професійного самовдосконалення, навчання та саморозвитку.
- 19.СК-17 Здатність до виконання освітніх і професійних обов'язків з використанням дистанційних форм синхронного й асинхронного

навчання, включно з навчальною, діагностичною, консультативною роботою.

Проходження практики спрямоване на досягнення наступних **програмних результатів навчання:**

1. РН-2. Здійснювати пошук, аналіз і синтез інформації з різних джерел для розв'язування конкретних задач спеціальної та інклюзивної освіти.
2. РН-4. Аргументувати, планувати та надавати послуги раннього втручання відповідно до рівня функціонування, обмеження життєдіяльності й здоров'я дитини.
3. РН-5. Розуміти принципи, методи, форми та сутність організації освітньо-корекційного процесу в різних типах закладів.
4. РН-6. Планувати освітньо-корекційну роботу на основі результатів психолого-педагогічної діагностики осіб з особливими освітніми потребами з врахуванням їхніх вікових та індивідуально-типологічних відмінностей.
5. РН-10. Здійснювати спостереження за дітьми з психофізичними порушеннями (інтелекту, мовлення, зору, слуху, опорно-рухових функцій тощо), реалізовувати корекційно-педагогічну роботу з урахуванням їхніх психофізичних, вікових особливостей, індивідуальних освітніх потреб, можливостей та здібностей.
6. РН-11. Застосовувати у професійній діяльності знання про методики, технології, форми і засоби раннього втручання, розвитку і корекції, навчання і виховання, реабілітації і соціалізації осіб з особливими освітніми потребами.
7. РН-12. Аргументувати, планувати та надавати психолого-педагогічні та корекційно-розвиткові послуги (допомогу) відповідно до рівня розвитку і функціонування, обмеження життєдіяльності дитини з особливими освітніми потребами.
8. РН-14. Реалізовувати психолого-педагогічний супровід дітей з особливими освітніми потребами в умовах інклюзії у ролі вчителя-

дефектолога, асистента вихователя закладу дошкільної освіти, асистента вчителя закладу загальної середньої освіти тощо.¹⁰

9. РН-15. Застосовувати у професійній діяльності сучасні універсальні та спеціалізовані інформаційні системи та програмні продукти; бібліотечні ресурси та технології, зокрема електронні; спеціальну апаратуру та інструменти.
- 10.РН-17. Мати навички самостійного навчання та пошуку необхідної інформації.
- 11.РН-19. Виявляти готовність до оволодіння інформацією освітньо-професійного характеру в онлайн режимі, вміти здійснювати фахову діяльність з використанням сучасних ІТ технологій з метою підвищення власної психолого-педагогічної кваліфікації та надання діагностичних і консультативних послуг.

1.3 Бази практики

Базами для проведення проектно-технологічної практики є кафедра спеціальної педагогіки і психології та інклюзивної освіти Комунального закладу «Харківська-гуманітарно-педагогічна академія» та її структурний підрозділ: кафедральна навчальна лабораторія спеціального та інклюзивного навчання.

1.4 Зміст практики

У період проходження навчальної практики інтенсивно розвиваються та закріплюються професійні уміння і навички майбутніх педагогів-дефектологів, оскільки практика відбувається в умовах, наближених до тих, в яких вони працюватимуть у майбутньому. Завдяки цьому здобувачі освіти мають змогу не лише спостерігати, а й активно брати участь у вирішенні конкретних професійних завдань, що потребують спеціальних знань, навичок та вміння приймати самостійні рішення. Фактично, це організація самостійної

практичної діяльності, яка націлена на застосування здобутих теоретичних знань для розв'язання різнопланових професійно-орієнтованих завдань.

1. Практика проходить на 2 курсі, у 4 семестрі по 30 годин аудиторної та 15 самостійної роботи щотижня з відривом від освітнього процесу. Загальна тривалість практики 90 годин (3 кредити ECTS) за весь період навчання. Форма атестації – залік із оцінкою.

Протягом практики здобувачі освіти детально знайомляться з особливостями використання цифрових інструментів у роботі педагога-дефектолога. Це ознайомлення дозволяє їм краще зрозуміти специфіку використання технологій для підвищення ефективності корекційно-розвивальної роботи з дітьми з особливими освітніми потребами. Студенти дізнаються, як завдяки цифровим засобам можна посилити якість діагностики, організувати навчання, корекційно-розвивальну діяльність та здійснювати моніторинг динаміки розвитку дітей з порушеннями психофізичного розвитку.

Завдяки цій навчальній практиці студенти отримують можливість поглиблено дослідити можливості, які відкриває використання цифрових технологій у спеціальній освіті, зокрема у розвитку та корекції мовлення, когнітивних навичок та емоційно-вольової сфери дітей. Вони опановують навички роботи з різними цифровими інструментами, програмами та застосунками, які дозволяють створювати інтерактивні завдання, здійснювати дистанційне навчання, вести цифрові записи про успішність і прогрес дитини, а також забезпечувати ефективну взаємодію з батьками.

Таким чином, практика навчальна практика з ознайомлення з цифровими інструментами у спеціальній освіті» стає не лише майданчиком для відпрацювання практичних умінь, а й засобом для формування цілісного розуміння сучасних інструментів, які педагоги-дефектологи можуть використовувати у своїй професійній діяльності.

Зміст практики для здобувачів освіти спеціальності 016.02 Спеціальна освіта. Корекційна психопедагогіка охоплює кілька ключових напрямів,

спрямованих на опанування сучасних цифрових інструментів, які можуть значно підвищити ефективність роботи педагога-дефектолога.

1. Ознайомлення з цифровими корекційно-розвивальними програмами. Студенти вивчають сучасні цифрові програми та додатки, що використовуються для діагностики та корекції порушень психофізичного розвитку. Вони досліджують можливості цих програм, відстежують їх ефективність та аналізують, як ці засоби можуть допомогти у відновленні та розвитку когнітивних, комунікативних та інших навичок дітей з порушеннями розвитку.

2. Використання інтерактивних вправ та ігор. Студенти розробляють інтерактивні вправи, ігри та інші засоби, які сприяють ефективній корекційно-розвивальній роботі з дітьми з ООП у цікавій для них формі. Вони вивчають, як інтегрувати ці вправи в освітній процес, роблячи навчання доступним і захоплюючим для дітей.

3. Розробка та використання мультимедійних матеріалів. Студенти вчаться створювати презентації, відео, анімації та інші мультимедійні матеріали, які є корисним інструментом у навчанні та розвитку дітей з порушеннями розвитку, що сприяє кращому засвоєнню матеріалу та робить процес навчання інтерактивним і цікавим для дітей.

4. Аналіз та адаптація онлайн-платформ для корекційно-розвивальної роботи. Студенти ознайомлюються з різноманітними освітніми онлайн-платформами, що можуть бути корисними для практики педагога-дефектолога, та вчаться адаптувати їх під потреби дітей з порушеннями психофізичного розвитку. Вони оцінюють переваги і недоліки кожної платформи та розглядають можливості їх застосування у роботі педагога-дефектолога.

5. Співпраця з батьками та вчителями. На практиці студенти навчаються використовувати цифрові засоби для підтримки постійного зв'язку з батьками та вчителями, розробляючи практичні рекомендації та інформаційні матеріали щодо корекційно-розвивальної роботи.

6. Формування особистого бренду в соціальних мережах. Студенти опановують основи створення професійного іміджу в соціальних мережах. Вони вчаться ефективно використовувати медіаплатформи для залучення уваги до актуальних проблем розвитку дитини з ООП, надання корисних порад та поширення дефектологічних знань серед широкої аудиторії.

7. Знайомство з етичними аспектами використання цифрових технологій у спеціальній освіті. Студенти розглядають етичні та конфіденційні аспекти роботи з цифровими інструментами, зокрема зберігання персональних даних дітей та правила їх використання у корекційно-розвитковій роботі. Це дозволяє формувати відповідальне ставлення до використання цифрових засобів у роботі з дітьми.

Студенти самостійно відбирають матеріали для діагностики, складання індивідуальних програм корекційно-розвивальних занять, які охоплюють різні аспекти розвитку дитини: інтелектуальний, комунікативний, мовленнєвий, емоційний та вольовий. За підтримки керівника практики студенти підбирають ті цифрові інструменти, які будуть найбільш ефективними для конкретного напряму роботи з дитиною з особливими освітніми потребами.

Під час проходження практики студенти повинні:

- активно брати участь у практичних заняттях, вивчати і виконувати поставлені завдання в рамках практики;
- проєктувати індивідуальні корекційно-розвивальні програми для дитини з особливими освітніми потребами, включаючи програми з розвитку мовлення, когнітивних навичок, комунікативних та вольових функцій;
- розробляти інтерактивні ігри та вправи, тренажери для стимулювання розвитку мовлення, уваги, мислення, комунікації та саморегуляції;
- створювати цифрові інформаційні матеріали для батьків щодо організації та реалізації індивідуальних освітніх і реабілітаційних програм, а також рекомендації для оптимізації соціального середовища дитини;

- готувати цифрові інформаційні ресурси для педагогів закладу освіти з питань організації інклюзивного навчання дітей з комплексними порушеннями, враховуючи індивідуальні потреби в різних сферах розвитку.

За підсумками практики здобувачі оцінюються за наступні види робіт:

1. Презентація розроблених матеріалів
2. Інфоброшура або буклет
3. Конспекти та відеозапис ігор та занять
4. Звіт про проходження практики

Зміст практичних завдань, які здобувач освіти повинен виконати під час проходження практики наведені у таблиці 1.1. Усі практичні завдання розроблені відповідно до програми практики та методологічних вимог підготовки бакалаврів спеціальної освіти, визначених освітньо-професійною програмою для майбутніх педагогів-дефектологів.

По завершенні практики студенти мають виконати 5 залікових завдань, що дозволять їм відточити навички організації корекційно-розвивального освітнього середовища з використанням сучасних цифрових інструментів, адаптованих до умов дистанційної роботи. Завдяки виконанню цих завдань здобувачі освіти розвиватимуть навички постановки цілей, аналізу власної роботи та коригування професійної діяльності, що є важливими компетентностями у сфері спеціальної освіти.

Програма практики охоплює роботу з різними онлайн-ресурсами, включаючи сервіси Google для організації спільної діяльності, Canva для створення візуального контенту, освітні платформи Coursera та edX для отримання додаткових знань, а також Trello для планування завдань. Особливе місце відведено інструментам для розвитку креативного мислення, зокрема Scratch, який дозволяє створювати інтерактивні завдання для дітей. Також використовуються популярні месенджери та соціальні мережі (Viber, WhatsApp, Facebook, Instagram, TikTok, LinkedIn) для ефективної комунікації з батьками, колегами і вчителями.

Таблиця 1.1

**Завдання з навчальної практики з ознайомлення з
цифровими інструментами у спеціальній освіті (за
вибором) і методичні рекомендації щодо їх виконання**

№ з/п	Завдання	Методичні рекомендації щодо виконання
1	Створити папку для корекційно-розвивальних матеріалів на гугл диску	При виконанні цього завдання слід дотримуватись наступних моментів: • Підготовка до створення папки: Перед тим як створити папку, продумайте структуру, яку ви плануєте використовувати. Наприклад, розділіть матеріали на категорії: «Діагностика», «Розвивальні заняття», «Матеріали для батьків» та «Інтерактивні вправи». Це допоможе в майбутньому швидко знаходити необхідні файли. • Створення головної папки: На Google Диску натисніть «Створити» > «Папка» та назвіть головну папку (наприклад, «Корекційно-розвивальні матеріали»). Важливо обрати зрозумілу назву, щоб легко орієнтуватися. • Додавання підпапок: Всередині головної папки створіть підпапки для різних категорій матеріалів, наприклад, «Матеріали для діагностики», «Вправи для розвитку мови», «Ігри для розвитку комунікації», «Методичні рекомендації для батьків». Структуру можна змінювати або додавати нові підпапки за необхідністю. • Завантаження та сортування матеріалів: Завантажте на Google Диск матеріали, які ви плануєте використовувати, і перемістіть їх до відповідних підпапок. Використовуйте зрозумілі назви файлів, що описують їхній зміст, наприклад, «Завдання для розвитку слухового сприйняття». • Налаштування доступу: Якщо папка буде використовуватися для спільної роботи, налаштуйте права доступу до неї. Натисніть

правою кнопкою миші на папку, оберіть «Поділитися» та вкажіть користувачів, яким надаєте доступ (тільки для перегляду чи редагування).

- **Організація за датами або темами:** Якщо матеріалів багато, створіть підпапки за темами або датами, коли плануєте їх використовувати. Це дозволить зберігати матеріали для різних етапів занять або за тематикою, наприклад, «Розвиток соціальних навичок» чи «Розвиток саморегуляції».
- **Використання кольорових міток:** Для зручності навігації ви можете виділити папки кольорами. Клацніть правою кнопкою миші на папку, виберіть «Змінити колір» та оберіть колір для кожної категорії.
- **Опис та нотатки до матеріалів:** У деяких файлах ви можете додати нотатки або опис, щоб вказати, як і в яких випадках використовувати цей матеріал. Це зручно для організації власного робочого процесу.
- **Регулярне оновлення матеріалів:** Переглядайте та оновлюйте папку раз на місяць або за потребою, додаючи нові матеріали та видаляючи ті, які вже не актуальні. Це дозволить завжди мати під рукою актуальні та готові до використання матеріали.
- **Резервне копіювання:** Створіть резервну копію папки на іншому обліковому записі або пристрої (наприклад, завантажте на комп'ютер), щоб мати доступ до матеріалів у разі технічних проблем з Google Диском.
- **Навчання інших користувачів:** Надавайте інструкції користувачам щодо використання папки та доступу до матеріалів.
- **Документуйте структуру:** Додайте опис або інструкції щодо використання папки, щоб інші користувачі могли легко зорієнтуватися у її структурі та матеріалах.

2

Створити
тематичну
сторінку в
соцмережі

- **Вибір соціальної мережі:** Оберіть платформу, яка є найбільш популярною серед вашої цільової аудиторії:
 - ✓ **Instagram** — для візуального контенту (фото, відео, інфографіка).
 - ✓ **Facebook** — для довших текстів, спільнот і різнобічного контенту.
 - ✓ **TikTok** — для коротких відео з демонстрацією вправ, ігор тощо.
 - ✓ **WhatsApp** — для організації тематичного каналу або групи з корисними матеріалами.
 - **Обрання тематики сторінки:** Визначте тему, яка відповідає корекційно-розвивальній роботі (наприклад, розвиток мовлення, розвиток когнітивних навичок, вправи для емоційної саморегуляції). Сформулюйте коротке, зрозуміле, привабливе ім'я для сторінки, яке відображатиме її тематику.
 - **Розробка концепції:** Сформулюйте мету сторінки (інформування батьків, обмін матеріалами, демонстрація вправ). Вирішіть, яким типом контенту ви будете наповнювати сторінку (відео, тексти, інфографіка). Заплануйте пости на 1–2 тижні наперед.
 - **Оформлення сторінки:** Завантажте якісне зображення профілю (наприклад, логотип, іконку, символ). Напишіть чіткий і цікавий опис сторінки в біо/описі каналу, додавши контактні дані чи посилання.
 - **Створення та публікація контенту:** Використовуйте безкоштовні цифрові інструменти для створення візуального контенту:
 - ✓ **Canva** — для дизайну банерів, постів та історій.
 - ✓ **Crello** (тепер VistaCreate) — для створення анімацій та шаблонів.
- Оберіть ключові формати публікацій:
- ✓ **Фото/зображення:** Показуйте вправи чи методики.

		✓ Відео: Демонстрація корекційно-розвивальних занять. ✓ Історії: Швидкий контакт з підписниками (наприклад, запитання-відповідь). • Організація роботи з аудиторією: Розробіть пост-привітання та поясніть, що пропонує ваша сторінка. Заохочуйте підписників коментувати та ділитися вашим контентом. Публікуйте поради та практичні завдання, які батьки можуть виконати вдома. • Регулярність публікацій: Створіть графік постів (2–3 рази на тиждень). Підтримуйте активність сторінки, навіть якщо це невеликі оновлення. • Використання мультимедіа: Інтегруйте відео, ігри, інтерактивні завдання та інші матеріали, які підвищують інтерес підписників. Використовуйте підписані фото та відео для загальної доступності контенту. • Аналіз і вдосконалення: Перевіряйте відгуки, лайки, коментарі, щоб оцінити зацікавленість. Вивчайте аналітику сторінки (зазвичай доступна в налаштуваннях платформи). Враховуйте побажання аудиторії для створення контенту. • Етика та відповідальність: Уникайте публікації конфіденційних даних дітей та батьків. Усі матеріали мають відповідати етичним нормам роботи з дітьми з ООП. Дотримуйтеся авторського права при використанні сторонніх зображень чи музики. Дотримуючись цих рекомендацій, можна створити ефективну тематичну сторінку, яка слугуватиме навчально-інформаційним інструментом для корекційно-розвивальної роботи.
3	Створити інфоброшуру або буклет для батьків на будь	При виконанні цього завдання слід дотримуватись наступних моментів: • Вибір теми: Оберіть тему, яка є актуальною для батьків дітей з особливими освітніми потребами

яку актуальну
тему

(ООП). Наприклад, це може бути тема ранньої діагностики, розвиток мовлення, соціалізація, сенсорна інтеграція, робота над поведінкою або адаптація до навчання.

- **Визначення мети брошури:** Чітко окресліть, яку інформацію має отримати батько/мати після ознайомлення з брошурою. Це може бути практичні рекомендації, роз'яснення, або ознайомлення з конкретними методами чи стратегіями роботи з дитиною.
- **Аналіз цільової аудиторії:** Врахуйте рівень освіченості та потреби батьків, яким буде адресована брошура. Мова повинна бути простою, зрозумілою, але зберігати професійність і повагу до адресата.
- **Структура брошури:** Розробіть логічну структуру, яка може включати:
 1. Заголовок і підзаголовок.
 2. Вступ (коротке пояснення актуальності теми).
 3. Основну частину (факти, поради, приклади).
 4. Висновки та побажання.
 5. Контактну інформацію або посилання на корисні ресурси (за бажанням).
- **Використання візуальних елементів:** Додайте зображення, інфографіку, таблиці або діаграми, які допоможуть зрозуміти текст і зроблять брошуру привабливою. Наприклад, це можуть бути схеми вправ, чек-листи чи піктограми.
- **Дотримання чіткості та лаконічності тексту:** Кожен розділ має бути коротким і по суті. Використовуйте списки або таблиці для викладення інформації замість великих текстових блоків.
- **Практичний аспект:** Обов'язково включіть у брошуру конкретні рекомендації, вправи, або приклади дій, які батьки можуть легко впровадити вдома. Наприклад, поради для організації домашнього середовища чи прості розвивальні ігри.

		• Перевірка змісту та доступності мови: Протестуйте текст на зрозумілість. Перегляньте, чи немає складних професійних термінів без пояснень або зайвих подробиць. Переконайтеся, що матеріал не викликає відчуття тривоги у батьків, а навпаки, мотивує до дії. • Дизайн і оформлення: Використовуйте прості, але яскраві дизайни. Брошура має бути структурованою, із чітко виділеними заголовками та розділами. Можна скористатися онлайн-сервісами для створення брошур, такими як Canva, Adobe Express, або Crello. • Рецензування та поширення: Після рецензування ви можете роздрукувати брошуру або створити електронний формат, щоб розповсюджувати через електронну пошту, соціальні мережі або сайти навчальних закладів. Приклад тем: • Як організувати ефективне навчання вдома для дітей з ООП. • Раннє втручання: чому важливо починати корекційну роботу якомога раніше. • Практичні ігри для розвитку комунікативних навичок. • Як підтримати емоційний стан дитини з ООП.
4	Розробити інтерактивну корекційно-розвивальну гру.	Варіант 1: Створення інтерактивної гри в PowerPoint • Визначення мети гри: Спершу продумайте навчальну мету: яку навичку чи знання має розвинути гра. Наприклад, це може бути розвиток пам'яті, уваги, мовлення або вміння порівнювати предмети. • Створення сюжету або сценарію гри: Виберіть формат гри, який може бути цікавим для дітей (наприклад, квест, вікторина, пазл). Це допоможе збудувати логічну послідовність слайдів і визначити, як учасники будуть переходити між етапами гри.

- **Розробка макету та дизайну слайдів:** Підберіть яскравий дизайн для слайдів. Можна використовувати готові шаблони або створити свій стиль, додаючи зображення, анімації та кольорові елементи, що зацікавлять дітей.
- **Використання інтерактивних кнопок:** Вставте інтерактивні кнопки (кнопки дій) на кожен слайд, які будуть спрямовувати гравця на наступний крок. Кнопки можуть виконувати функції «Правильно», «Неправильно», «Продовжити» або «Повернутися назад».
- **Додавання звуків та анімацій:** Використовуйте анімації для переходів між слайдами та додайте звукові ефекти, щоб зробити гру більш динамічною. Наприклад, правильні відповіді можуть супроводжуватися схвальним звуком, а неправильні — звуком спроби ще раз.
- **Розробка завдань та запитань:** На кожному етапі гри розмістіть завдання, що відповідатиме навчальній меті. Наприклад, це може бути питання з вибором відповіді або завдання на відгадування слова.
- **Тестування та перегляд слайд-шоу:** Перед тим як дати гру дітям, пройдіть її самостійно або попросіть колегу протестувати, щоб переконатися у правильній роботі всіх посилань, кнопок та анімацій.
- **Збереження у форматі PDF з гіперпосиланнями** (за потреби): Якщо потрібно поширити гру, збережіть презентацію в PDF-форматі, де гіперпосилання також зберігаються і працюватимуть.

Варіант 2: Створення інтерактивної вправи на платформі LearningApps.org

- **Ознайомлення з платформою:** Зайдіть на сайт LearningApps.org та перегляньте доступні шаблони інтерактивних вправ. На цій платформі можна створювати вправи у вигляді кросвордів, вікторин, пазлів тощо.

		• Вибір відповідного шаблону: Після реєстрації оберіть шаблон, що найбільше відповідає вашій навчальній меті, наприклад, «Вікторина», «Впорядкувати» або «Поєднання пар». • Планування змісту вправи: Визначте, які завдання будуть у вправі. Сформулюйте запитання, виберіть правильні відповіді та підготуйте візуальні матеріали, такі як зображення чи аудіофайли. • Налаштування вправи: Заповніть шаблон, додаючи текст, зображення або звуки до кожного етапу вправи. Наприклад, у вікторині можна додати пояснення до правильних відповідей, що допоможе дитині краще засвоїти матеріал. • Тестування вправи: Обов'язково пройдіть вправу після завершення, щоб переконатися, що всі відповіді та переходи працюють правильно. • Налаштування доступу до вправи: Після завершення збережіть вправу та налаштуйте доступ. Ви можете поділитися посиланням на вправу або вбудувати її на веб-сайт чи в презентацію, щоб діти могли виконати її онлайн. • Перегляд та аналіз результатів: Якщо це можливо на платформі, переглядайте результати, щоб оцінити, наскільки вправи допомогли дітям засвоїти матеріал.
5	Записати відеоматеріали з демонстрацією корекційно-розвивальних вправ	При виконанні цього завдання слід дотримуватись наступних рекомендацій: • Виберіть тему та вправу для демонстрації: Оберіть вправу, яка відповідає віковим і когнітивним можливостям дітей, а також актуальна для певної мети (наприклад, розвиток мовлення, дрібної моторики, або когнітивних навичок). Визначте, які інструкції та матеріали будуть потрібні для виконання цієї вправи. • Підготуйте сценарій: Напишіть короткий план відео, який включає: 1. Вступ (пояснення мети вправи).

2. Поступовий процес виконання вправи з поясненнями.

3. Заклучна частина з рекомендаціями для батьків або педагогів.

Продумайте, як уникнути тривалих пауз і що сказати в кожному фрагменті.

- **Підготуйте матеріали та обладнання:** Перевірте наявність всіх необхідних матеріалів: іграшок, карток, предметів для моторики тощо. Для запису використовуйте смартфон або відеокамеру. Переконайтеся, що пам'яті пристрою достатньо, а батарея заряджена.
- **Забезпечте правильне освітлення та звук:** Записуйте відео в добре освітленому місці, щоб всі деталі вправи були чітко видимі. Використовуйте мікрофон або стежте, щоб звук у кімнаті був чистим і без сторонніх шумів.
- **Облаштуйте фон та зону зйомки:** Оберіть нейтральний фон без зайвих деталей, які можуть відволікати увагу глядачів. Переконайтеся, що зони виконання вправи видно повністю (руки, обличчя, або потрібні матеріали).
- **Знімайте короткими сегментами:** Якщо вправа складається з кількох частин, знімайте кожен етап окремо. Це полегшить монтаж і дозволить уникнути помилок. Намагайтеся пояснювати дії чітко й повільно, використовуючи доступну мову.
- **Використовуйте підказки та додаткові інструкції:** Додайте підказки під час демонстрації (наприклад, «Тримайте картку на рівні очей дитини»). Продемонструйте, як адаптувати вправу для дітей з різним рівнем розвитку.
- **Обробіть відео:** Для монтажу використовуйте безкоштовні програми, наприклад: **InShot** для смартфонів, **iMovie** для Mac, **Clipchamp** або **Canva Video Editor** для ПК. Додайте заголовки, субтитри, пояснювальні тексти або графічні елементи, якщо потрібно.

- | | |
|--|---|
| | <ul style="list-style-type: none"> • Оцініть якість та опублікуйте: Перегляньте готове відео, перевіряючи якість зображення, звуку та відповідність структурі сценарію. Завантажте його на обрану платформу (Google Диск, YouTube, або внутрішній ресурс), забезпечивши доступ для перегляду. |
|--|---|

1.5 Зміст практики в дистанційному форматі навчання

Сучасні умови розвитку освіти, викликані глобальною цифровізацією та необхідністю адаптації до викликів сьогодення, вимагають вдосконалення підходів до організації практики. Практика «Ознайомлення з цифровими інструментами у спеціальній освіті» для майбутніх педагогів-дефектологів може бути реалізована у дистанційному форматі, що забезпечує доступність, гнучкість та ефективність навчання. Організація практики передбачає використання як синхронних, так і асинхронних форм взаємодії між студентами та керівниками практики.

Синхронна взаємодія реалізується за допомогою платформ для відеозв'язку, таких як Zoom та Google Meet, що дозволяє організувати настановчі й звітні конференції, а також консультації в режимі реального часу. Цей формат сприяє збереженню інтерактивності навчального процесу, забезпечує можливість оперативного зворотного зв'язку, обговорення завдань і їх проміжних результатів. Під час таких сесій студенти можуть отримати інструкції, обговорити проблемні моменти виконання завдань та отримати рекомендації для вдосконалення своїх результатів.

Асинхронна складова практики зосереджується на самостійній роботі студентів із завданнями, що надаються через платформи дистанційного навчання, наприклад, Google Classroom або через електронну пошту. Асинхронний формат забезпечує гнучкість у виборі часу для виконання завдань і дозволяє студентам працювати в комфортному для них темпі. У процесі виконання завдань здобувачі освіти мають можливість консультуватися з викладачами через месенджери (Viber, WhatsApp) чи телефонні дзвінки.

Зміст практики у дистанційному форматі включає опанування цифрових інструментів для створення корекційно-розвивальних матеріалів, підготовку інтерактивного контенту, використання онлайн-ресурсів для планування і проведення корекційно-розвивальної роботи. Такий підхід сприяє формуванню у студентів навичок ефективного використання цифрових технологій у професійній діяльності, розвитку їх креативності та адаптивності до змінюваних умов освітнього середовища.

Таблиця 1.2

План практики в дистанційному форматі навчання

№ з/п	Тема
1	Настановча конференції з практики. Знайомство з цілями, завданнями, змістом та організацією практики <i>(у синхронному режимі)</i>
2	Створення папки для корекційно-розвивальних матеріалів на гугл диску. Створення основної папки. Розподіл матеріалів на тематичні, вікові, або функціональні підкатегорії. Формулювання назв папок, які чітко відображають їх зміст і забезпечують зручну навігацію. Завантаження матеріалів. Організація файлів: сортування файлів за тематикою, типом або датою створення. Налаштування доступу, створення посилань для спільного доступу. Резервне копіювання. Обмін інформацією: пояснення основних принципів організації папки колегам, які отримують доступ. Оновлення змісту папки: періодичне додавання нових матеріалів або заміна застарілих. <i>(у синхронному/асинхронному режимі)</i>
3	Створення тематичної сторінки в соцмережі. Вибір платформи для ведення сторінки, яка найбільш відповідає потребам (Facebook, Instagram, TikTok тощо). Створення облікового запису або використання існуючого профілю для організації тематичної сторінки. Визначення мети сторінки, її цільової аудиторії та основних завдань. Розробка візуальної концепції сторінки: підбір логотипу, підбір кольорової гами, стилю оформлення. Наповнення сторінки початковим контентом: додавання інформації про мету, завдання, контакти, а також перших публікацій. Підготовка графіки та текстів для регулярного оновлення сторінки. Планування графіку публікацій,

	створення контент-плану з урахуванням інтересів цільової аудиторії. Залучення аудиторії через інтерактиви, опитування або інші формати, що стимулюють активність. Аналіз ефективності сторінки: оцінка залучення, переглядів, зворотного зв'язку з аудиторією. (у синхронному/асинхронному режимі)
4	Створення інфоброшури для батьків на будь яку актуальну тему . Вибір теми брошури. Аналіз аудиторії: вивчення потреб, інтересів і рівня обізнаності батьків, для яких створюється брошура. Визначення мети брошури. Дослідження матеріалу для брошури. Розробка структури брошури. Вибір формату і стилю подачі інформації. Підготовка графічного оформлення. Використання цифрових інструментів для дизайну. Розповсюдження брошури через електронні канали. (у синхронному/асинхронному режимі)
5	Розробка інтерактивної корекційно-розвивальної гри. Вибір платформи для створення гри. Вибір теми та мети гри. Визначення вікової категорії цільової аудиторії. Розробка структури та сценарію гри. Розробка графічного та аудіо оформлення. Тестування гри на зручність та функціональність. Оцінка ефективності гри через зворотний зв'язок з фахівцями, одногрупниками та керівником практики. (у синхронному/асинхронному режимі)
6	Запис відеоматеріалів з демонстрацією корекційно-розвивальних вправ. Вибір теми та мети відеоматеріалів. Визначення вікової категорії та потреб цільової аудиторії. Розробка плану та сценарію відео. Підготовка матеріалів для демонстрації (корекційно-розвивальні вправи, інструменти, методики). Вибір платформи для запису відео (наприклад, Zoom, вебкамера, смартфон). Організація місця для запису відео. Запис відео: проведення корекційно-розвивальних вправ. Монтаж відео за допомогою програм редагування відео: нарізка, додавання тексту, підписів, анімацій. Перевірка якості відео та звуку після редагування. Оцінка ефективності відео через зворотний зв'язок з колегами, керівником практики або батьками. (у синхронному/ асинхронному режимі)
7	Оформлення документації практики (у асинхронному режимі)
8	Підсумкова конференція з практики (у синхронному режимі)

1.6 Організація та керівництво практикою

Загальний контроль за організацією та проведенням практики в закладі вищої освіти покладається на керівника закладу освіти, який несе відповідальність за координацію цього процесу. Безпосередня організація та контроль за виконанням практики в Академії здійснюється завідувачем практики, котрий відповідно до рішення ректора підпорядкований проректору з науково-педагогічної роботи.

Викладачі, які є керівниками практики від кафедри, виконують важливу роль у підготовці та контролі процесу практики. Їхні обов'язки включають:

- Розробку силабусу практики, який є невід'ємною частиною навчального плану, з урахуванням освітньо-професійної чи освітньо-наукової програми навчання. Силабус має містити чітко визначені завдання, цілі, очікувані результати та методи оцінки практики.
- Підготовку детальних графіків або планів практики, що включають розподіл часу, етапи виконання завдань і основні терміни для різних етапів практичного навчання.
- Забезпечення проведення усіх необхідних організаційних заходів на етапі підготовки практики. Сюди входить проведення настановчих конференцій, на яких практиканти знайомляться з основними вимогами, обов'язками та необхідною документацією, такою як зміст практики, щоденники, методичні рекомендації тощо. Крім того, організовуються інструктажі з техніки безпеки, що мають на меті забезпечити безпечне виконання завдань.
- Забезпечення належного методичного керівництва протягом усієї практики. Це включає регулярний контроль та оцінку роботи здобувачів освіти, а також надання консультацій, спрямованих на покращення їхніх професійних навичок.

– Контроль за дотриманням здобувачами освіти внутрішніх правил трудового розпорядку, що регулюють робочий процес на базі практики, зокрема щодо дисципліни та виконання обов'язків.

– Оцінку та перевірку звітної документації, що подається здобувачами вищої освіти після завершення практики. Звіти мають бути точними, грамотно оформленими та відповідати вимогам навчальної програми.

Здобувачі вищої освіти, у свою чергу, мають певні обов'язки та відповідальність під час проходження практики:

– До початку практики студенти зобов'язані пройти консультації з викладачем-керівником щодо правильного оформлення необхідних документів, що включають звітність, щоденники та інші супутні матеріали.

– Необхідно своєчасно прибути на місце проходження практики та почати виконання завдань, передбачених графіком практики.

– Здобувачі освіти повинні виконувати всі завдання, які визначені в силабусі практики, а також підтримувати високий рівень професійної діяльності протягом практики.

– Важливим аспектом є дотримання студентами правил охорони праці та техніки безпеки на базі практики, що є критично важливим для їх здоров'я та безпеки.

– Кожен здобувач освіти несе відповідальність за виконану роботу, що вимагає серйозного підходу та ретельного виконання поставлених завдань.

– Здобувачі повинні своєчасно підготувати та подати звітну документацію по завершенню практики, що має відображати результати їхньої роботи та набуті навички.

1.7 Методи навчання

Для ефективної організації та здійснення навчально-пізнавальної діяльності здобувачів освіти застосовується комплекс словесних, наочних та практичних методів навчання, що містять гносеологічний, логіко- змістовий, психологічний та педагогічний аспекти.

I. Методи організації та здійснення навчально-пізнавальної діяльності:

1. За джерелом інформації: словесні (пояснення, бесіда); практичні (опрацювання наукових досліджень, технології case-study, проблемно-пошукові, компетентнісно-орієнтовані); наочні (демонстрація, спостереження, ілюстрація).

2. За логікою передачі та сприймання навчальної інформації: індуктивні, дедуктивні, аналітичні, синтетичні.

3. За ступенем самостійності мислення: репродуктивні, пошукові, дослідницькі (проектні), творчі.

II. Методи стимулювання інтересу до навчання і мотивації навчально-пізнавальної діяльності: дидактична дискусія, «мозковий штурм», технології case-study, брейн-ринг, демонстраційні методи, практико-орієнтоване «занурення» у ситуацію, створення ситуації пізнавальної новизни.

Окрім традиційних методів навчання (практичне заняття, бесіда, демонстрація, консультування, тренувальні вправи) з метою формування професійних компетентностей широко впроваджуються інноваційні методи: використання цифрових платформ для створення інтерактивних завдань і вправ, онлайн-курси та вебіари для вивчення новітніх методик і технологій, використання мультимедійних матеріалів для демонстрації специфічних корекційних вправ, використовуються технології з залученням штучного інтелекту а також відбувається інтеграція інструментів для збору та аналізу даних про успішність здобувачів освіти, що дає можливість коригувати навчальний процес в реальному часі. Такий підхід дозволяє створити більш гнучке, доступне і ефективне середовище для розвитку професійних навичок майбутніх педагогів-дефектологів у цифровій реальності.

Оскільки цей вид практики безпосередньо інтегрований в процес диджиталізації освітнього процесу, при підборі методів навчання враховуються такі основні принципи:

1. Поетапне навчання: Початок із основних понять і навичок, з поступовим переходом до більш складних завдань і інструментів.

- 2. Демонстрація та вправи:** Пояснення використання конкретних цифрових інструментів з подальшим виконанням студентами вправ для закріплення знань.
- 3. Проекти та завдання:** Надання практичних завдань, які передбачають використання цифрових інструментів для створення проектів або вирішення конкретних завдань, замість лише теоретичного вивчення.
- 4. Групова робота:** Спільна діяльність у групах для покращення розуміння та співпраці між студентами при освоєнні цифрових інструментів.
- 5. Відкрите навчання:** Використання відкритих онлайн-курсів, навчальних платформ та відеоуроків для самостійного вивчення матеріалів.
- 6. Підтримка від викладача:** Можливість для здобувачів освіти звертатися до викладача за консультаціями та допомогою під час навчального процесу.
- 7. Гейміфікація:** Введення елементів гейміфікації (балів, досягнень, конкуренції) для підвищення мотивації та інтересу студентів до вивчення цифрових інструментів.
- 8. Самонавчання:** Здобувачам освіти надається можливість самостійно вивчати цифрові інструменти за допомогою онлайн-ресурсів, інструкцій та відеоуроків.
- 9. Особистий досвід:** Створення можливості для студентів реалізувати власні проекти та дослідження за допомогою цифрових інструментів, що дає практичний досвід.
- 10. Оцінка та звітність:** Оцінка знань та навичок студентів через перевірку виконаних завдань і проектів, що включають використання цифрових технологій та інструментів.

Такий підхід дозволяє створити гнучку і доступну систему навчання, яка максимально відповідає сучасним вимогам цифровізації та надає студентам необхідні професійні навички для майбутньої роботи.

1.8 Форма контролю і критерії оцінювання

Перевірка та оцінювання знань здобувачів освіти здійснюється у двох формах:

- 1. Поточний контроль**, який передбачає перевірку виконаних завдань безпосередньо на базі практики, а також аналіз професійної діяльності здобувачів освіти.
- 2. Підсумковий контроль**, що включає перевірку звітної документації та складання заліку.

Після завершення практики здобувачі звітують про виконання завдань, передбачених програмою, і складають залік. Загальна структура звіту та самоаналізу представлені в додатках А та Б. У разі, якщо здобувач з поважних причин не виконав завдань у повному обсязі, йому може бути надано право повторного проходження практики. Це здійснюється за умов, визначених адміністрацією академії, і передбачає проходження практики у вільний від навчання час у межах графіку освітнього процесу.

Оцінювання результатів проходження практики здійснюється відповідно до вимог Європейської кредитної трансферно-накопичувальної системи (ECTS). Підсумкові результати оцінюються за 100-бальною шкалою ECTS, що забезпечує об'єктивність та прозорість оцінювання здобувачів.

Таблиця 1.3

Рейтингова оцінка проходження практики «Навчальна практика з ознайомлення з цифровими інструментами у спеціальній освіті (за вибором)»

Поточний контроль					Підсумковий контроль	Загальна
№ з\п	Звітна документація	min/max	Рейтинговий бал	Еквівалент оцінки за національною шкалою	залік	
1	Інтерактивна гра	0-15	0-8	незадовільно		
			9-10	задовільно		
			11-13	добре		
			14-15	відмінно		

2	Відеозапис ігор та вправ	0-15	0-8	незадовільно	Max 100 (k=0,4	S _{заг} =0,6 □ S _{підс} +0,4 □ S/залік
			9-10	задовільно		
			11-13	добре		
			14-15	відмінно		
3	Папка для К-Р матеріалів	0-15	0-8	незадовільно		
			9-10	задовільно		
			11-13	добре		
			14-15	відмінно		
4	Сторінка в соцмережі	0-20	0-12	незадовільно		
			12-14	задовільно		
			15-17	добре		
			18-20	відмінно		
5	Інфоброшура	0-20	0-12	незадовільно		
			12-14	задовільно		
			15-17	добре		
			18-20	відмінно		
6	Звіт про проходження практики	0-15	0-8	незадовільно		
			9-10	задовільно		
			11-13	добре		
			14-15	відмінно		
	max 100 (k=0,6)					100

Оцінка «**відмінно**» (90-100 балів) виставляється у разі, якщо матеріали практики повністю відповідають встановленим формальним і змістовим вимогам. Зокрема:

- матеріали подані у встановлений термін;
- звітна документація представлена в повному обсязі;
- робота є оригінальним авторським доробком здобувача освіти, не містить елементів копіювання або дублювання роботи інших осіб.

Оцінка «**добре**» (74-89 балів) виставляється, якщо матеріали практики відповідають усім формальним і змістовним вимогам, але наявні певні недоліки чи неточності. Зокрема:

- матеріали подані вчасно та в повному обсязі;
- звітна документація є авторською роботою здобувача освіти;
- виявлені недоліки не є критичними та не впливають на загальний зміст роботи.

Оцінка **«задовільно» (60-73 бали)** ставиться у випадку, якщо матеріали практики здебільшого відповідають встановленим вимогам, проте наявні суттєві недоліки. Зокрема:

- матеріали подані із затримкою;
- робота є оригінальною, однак представлена в неповному обсязі;
- допущені помилки або недоліки, які здобувач за допомогою керівника практики здатен виявити, але не завжди може самостійно виправити;
- не всі вимоги до оформлення матеріалів були дотримані.

Оцінка **«незадовільно» (35-59 балів)** виставляється у таких випадках:

- матеріали практики не подані в повному обсязі або взагалі не подані;
- робота є копією або дублює матеріали іншого магістранта.

Оцінка **«незадовільно» (0-34 бали)** ставиться, якщо магістрант:

- не виконав програму практики;
- не представив звітну документацію;
- має пройти практику повторно.

Важливо зазначити, що критерії оцінювання результатів проходження практики розроблені відповідно до локальних нормативних документів Академії. Вони враховують специфіку умов професійної діяльності здобувачів освіти під час практики та завдання, передбачені її програмою.

1.9 Політика академічної доброчесності

Дотримання академічної доброчесності під час проходження практики є важливим елементом професійної підготовки здобувачів освіти. Академічна доброчесність передбачає відповідальне, сумлінне та етичне виконання завдань, передбачених програмою практики. Здобувачі освіти зобов'язані:

- регулярно відвідувати базу практики або брати участь у її діяльності дистанційно за допомогою погоджених інструментів зв'язку;
- дотримуватись графіка виконання завдань та встановлених дедлайнів;
- забезпечувати самостійність та оригінальність виконаних завдань і звітної документації;

- дотримуватись норм професійної етики, проявляючи толерантність і шанобливе ставлення до всіх учасників освітнього процесу, зокрема представників бази практики.

Форми порушення академічної доброчесності

Порушенням академічної доброчесності під час проходження практики вважається:

- 1. Списування:** виконання звітної документації за допомогою чужих матеріалів без їх опрацювання.
- 2. Плагіат:** використання текстів, ідей або матеріалів інших авторів у власних документах без належного цитування.
- 3. Фальсифікація:** надання неправдивої інформації у звітній документації, наприклад, вигаданих даних про виконану роботу.
- 4. Подання чужих матеріалів як власних:** копіювання чи дублювання чужих звітів або матеріалів із відкритих джерел.

Наслідки порушення академічної доброчесності

У разі виявлення порушень АД здобувач освіти може бути:

- зобов'язаний доопрацювати звітну документацію;
- отримати знижену оцінку за результатами практики;
- за повторні або грубі порушення – відрахований з академії згідно з чинними нормативними документами.

Дотримання принципів академічної доброчесності є не лише обов'язком кожного здобувача освіти, а й запорукою його професійного успіху та формування високих етичних стандартів у майбутній професійній діяльності.

РОЗДІЛ 2

Методичні матеріали до виконання завдань з навчальної практики з ознайомлення з цифровими інструментами у спеціальній освіті (за вибором)

2.1 Створення хмарного диску з матеріалами для батьків та дітей Google Диск (Google Drive)

Хмарні технології – це відносно новий феномен, який набув широкого поширення в Інтернеті і поступово стає невід’ємною частиною освітнього процесу. Основою цих технологій є концепція Web 2.0, яка орієнтована на створення умов для активної участі користувачів у формуванні та редагуванні контенту. Прикладом реалізації цієї концепції стала Вікіпедія, яка з’явилася у 2001 році. Вона дозволяє будь-якому користувачу створювати й редагувати статті, причому весь завантажений контент зберігається не на пристроях авторів, а на серверах компанії-розробника.

Використання хмарних технологій в освіті – це застосування інтернет-інструментів і сервісів, що забезпечують зберігання, обробку й обмін даними без використання локальних серверів або пристроїв. Уся інформація зберігається у хмарному середовищі, а доступ до неї можливий з будь-якого пристрою з підключенням до Інтернету. Це значно підвищує гнучкість та ефективність освітнього процесу, що стало особливо очевидним у період пандемії COVID-19, а також після початку війни в Україні у 2022 році, коли дистанційне навчання стало необхідністю.

Хмарні технології в освіті базуються на трьох важливих принципах:

- 1. Створення контенту користувачем:** учні, студенти й викладачі можуть самостійно створювати матеріали, такі як презентації, тести, навчальні відео.
- 2. Збереження контенту на віддалених серверах:** це гарантує доступність матеріалів у будь-який час і незалежно від місця перебування.

3. Гнучкість у розмежуванні прав доступу: власник матеріалів може визначати, хто має право переглядати, редагувати чи копіювати їх.

Популярність хмарних технологій в освіті зростає. У 2008 році корпорація Google запустила безкоштовний пакет сервісів Google Apps for Education (нині G Suite for Education), який одразу знайшов свого користувача – близько 80 тисяч викладачів і студентів США. На сьогодні цей продукт має понад 70 мільйонів користувачів у всьому світі, що свідчить про його затребуваність і користь.

Корпорації Google і Microsoft є лідерами у сфері хмарних освітніх сервісів. Вони пропонують навчальним закладам безкоштовні пакети, такі як G Suite for Education і Microsoft Office 365 Education, які значно полегшують управління навчальним процесом, надають можливості для інтерактивної співпраці та збереження матеріалів у надійному середовищі. Хмарні технології стають важливим інструментом для модернізації освіти, роблячи її більш доступною та інноваційною.

Google Диск (Google Drive) – це хмарний сервіс, який надає користувачам можливість зберігати, редагувати, обмінюватися та керувати файлами через Інтернет. Цей сервіс став одним із ключових інструментів, які активно використовуються освітянами для організації навчального процесу, особливо в умовах дистанційного та змішаного навчання.

Основні функції Google Диска

Зберігання файлів: Користувачі можуть зберігати документи, таблиці, презентації, зображення, відео, аудіофайли та інші види даних. Безкоштовний обліковий запис Google надає 15 ГБ простору для зберігання. Для освітніх закладів за допомогою Google Workspace for Education можливе збільшення обсягу сховища.

Доступ з будь-якого пристрою: Усі файли, завантажені на Google Диск, доступні з комп'ютерів, смартфонів, планшетів або інших пристроїв з підключенням до Інтернету.

Редагування в реальному часі: Завдяки інтеграції з інструментами Google, такими як Google Документи, Таблиці та Презентації, користувачі можуть працювати над файлами безпосередньо у браузері або через додатки.

Спільний доступ і співпраця: Користувачі можуть надавати доступ до файлів іншим особам для перегляду, редагування або коментування. Це забезпечує ефективну співпрацю між учнями та викладачами.

Автоматичне збереження та синхронізація: Усі зміни у файлах автоматично зберігаються в реальному часі, що мінімізує ризик втрати даних.

Організація файлів: Користувачі можуть створювати папки, застосовувати мітки, сортувати файли за типом або датою, що допомагає підтримувати порядок і швидко знаходити потрібні матеріали.

Google Диск став одним із найпопулярніших хмарних сервісів, що **активно використовується в освітній сфері** завдяки своїй зручності, функціональності та доступності. Він пропонує викладачам і студентам широкий спектр можливостей для зберігання, редагування та обміну файлами в онлайн-середовищі, що значно полегшує організацію навчального процесу, особливо в умовах дистанційного чи змішаного навчання.

Однією з ключових переваг Google Диска є **можливість зберігання навчальних матеріалів у хмарі**. Викладачі і вчителі шкіл можуть завантажувати лекції, презентації, завдання, тести та інші матеріали, забезпечуючи до них доступ учням у будь-який час і з будь-якого пристрою. Завдяки цьому учні мають змогу переглядати необхідні файли, навіть якщо фізично не присутні на занятті. Те ж стосується матеріалів для батьків та колег, які також можуть зберігатися на Диску.

Загалом, це можуть бути файли будь-якого типу, але найчастіше в педагогічній практиці використовуються файли в форматі:

- ❑ .doc (.docx) — конспекти, розробки, сценарії, завдання для самостійної роботи тощо.
- ❑ .pdf — підручники, посібники, довідники, науково-популярна література, збірники наукових праць, завдання олімпіад тощо.

□ .ppt (.pptx) — презентації Microsoft Power Point.

Зручно, що відкрити ці файли можна безпосередньо в браузері, для їх перегляду немає потреби встановлювати додаткове програмне забезпечення.

Для відкриття і редагування презентацій Google використовує власний веб-додаток Google Презентації, для редагування документів — додаток Google Документи.

Ще однією важливою особливістю Google Диска є **можливість спільної роботи над документами, таблицями та презентаціями**. Викладачі та студенти можуть редагувати файли в реальному часі, залишати коментарі та працювати над проектами колективно, незалежно від свого місця перебування. Цей підхід сприяє розвитку командних навичок та ефективному обміну ідеями між учасниками навчального процесу.

Викладачі також використовують Google Диск для **перевірки робіт і надання зворотного зв'язку**. Студенти можуть завантажувати свої проекти або виконані завдання до хмари, де викладачі мають змогу переглянути їх, залишити коментарі або внести правки безпосередньо у файл. Це значно економить час та забезпечує зручність у спілкуванні між учасниками освітнього процесу.

Окрім того, Google Диск дає змогу викладачам **зберігати відеозаписи уроків або вебінарів**, що забезпечує доступ до навчального матеріалу студентам, які не змогли відвідати заняття. Завдяки цьому студенти, учні та їх батьки мають можливість повторно переглядати записи, засвоюючи матеріал у власному темпі.

Не менш важливою є **інтеграція Google Диска з іншими освітніми платформами**, такими як Google Classroom, що дозволяє спрощувати управління навчальним процесом. Викладачі можуть швидко й зручно поширювати матеріали, ставити завдання та перевіряти виконану роботу, використовуючи єдине середовище.

Таким чином, Google Диск не лише полегшує доступ до навчальних ресурсів, але й створює простір для співпраці та інновацій у навчанні. Його

багатофункціональність і простота у використанні роблять цей сервіс незамінним інструментом для сучасних освітян, які прагнуть забезпечити ефективний і гнучкий навчальний процес.

Доцільність використання Google Диску у спеціальній освіті.

Використання Google Диска педагогами спеціальної освіти є надзвичайно доцільним, оскільки цей інструмент забезпечує широкий спектр можливостей для організації навчального процесу, співпраці та адаптації матеріалів до потреб учнів з особливими освітніми потребами.

1. По-перше, Google Диск дозволяє зберігати резервні копії важливих файлів. Це особливо актуально для педагогів, які створюють унікальні методичні матеріали, індивідуальні програми розвитку та інші ресурси. У разі технічних збоїв, поломки комп'ютера або втрати доступу до пристрою, хмарне сховище гарантує безпеку всіх напрацювань, дозволяючи швидко відновити доступ до них.

2. По-друге, Google Диск може бути ефективним інструментом для організації та зберігання корисних матеріалів, знайдених в Інтернеті. Педагоги мають змогу завантажувати та адаптувати ці ресурси до потреб своїх учнів, перетворюючи їх у більш зручний і доступний формат. Це можуть бути інтерактивні вправи, зображення, презентації або відеоматеріали, які сприяють кращому засвоєнню інформації дітьми з особливими освітніми потребами.

3. Третім важливим аспектом є можливість надання учням та їх батькам доступу до навчальних матеріалів. Завдяки Google Диску учні можуть працювати у власному темпі, що є особливо важливим у спеціальній освіті, де кожен учень потребує індивідуального підходу. Батьки, у свою чергу, можуть контролювати навчальний процес, переглядати матеріали та своєчасно допомагати дитині у виконанні завдань або розумінні складних тем.

4. Крім того, Google Диск сприяє спільній роботі між педагогами. Викладачі можуть обмінюватися матеріалами, редагувати їх разом, порівнювати методики та узгоджувати підходи. Це особливо корисно для проведення віртуальних педрад або обговорення важливих питань, пов'язаних

із навчальним процесом. Універсальний доступ до сховища також дозволяє створити спільну базу ресурсів, до яких матимуть доступ усі педагоги закладу освіти, що сприяє обміну досвідом і підвищенню професійного рівня.

5. Окрім зазначених переваг, Google Диск дозволяє використовувати інтегровані сервіси, такі як Google Документи, Таблиці та Презентації, для створення адаптованих матеріалів, доступних для учнів із різними видами порушень. Наприклад, викладачі можуть створювати прості, зрозумілі документи з використанням шрифтів, кольорів і графіків, що враховують специфічні потреби дітей із вадами зору чи розладами аутистичного спектра.

Таким чином, Google Диск є потужним і гнучким інструментом, який значно полегшує роботу педагогів спеціальної освіти, сприяє ефективнішій організації навчального процесу та покращує співпрацю між усіма учасниками освітнього середовища. Матеріали для створення папки здобувачі освіти можуть знайти за посиланнями на електронні ресурси, представлені у списку рекомендованих джерел, а також у додатку Д.

Алгоритм створення хмарного диска з матеріалами для батьків та дітей

1. Увійдіть у Google Диск

1. Відкрийте браузер і перейдіть на сайт [Google Диск](#).
2. Увійдіть у свій Google-акаунт, якщо ще цього не зробили.

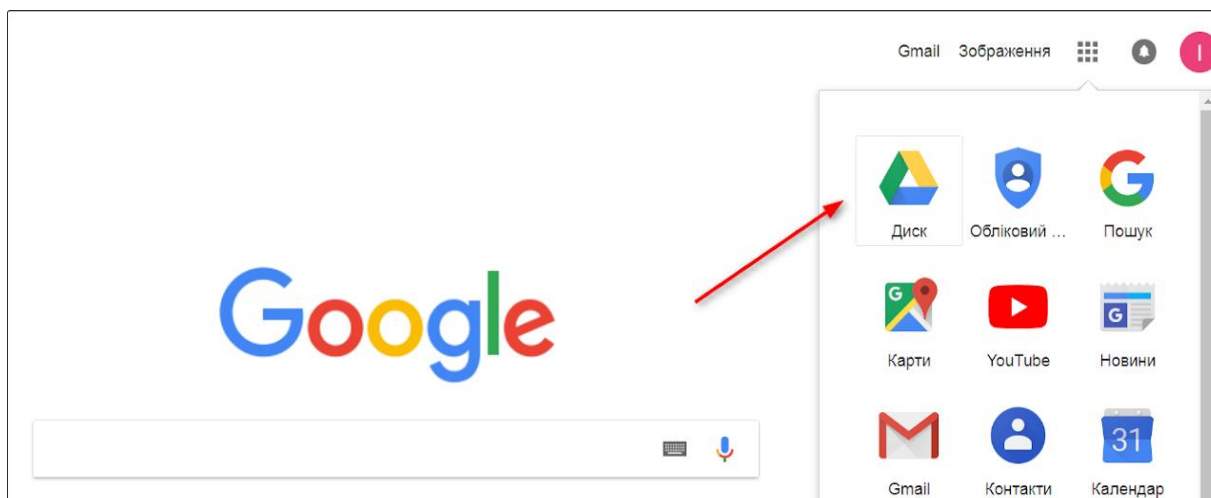


Рис. 2.1 Розміщення Google Диска в переліку додатків Google

2. Створіть головну папку

1. Натисніть кнопку **«Новий»** (у верхньому лівому куті).
2. У випадаючому меню виберіть **«Папка»**.
3. Дайте назву папці, наприклад, **«Матеріали для батьків і дітей»**, і натисніть **«Створити»**.

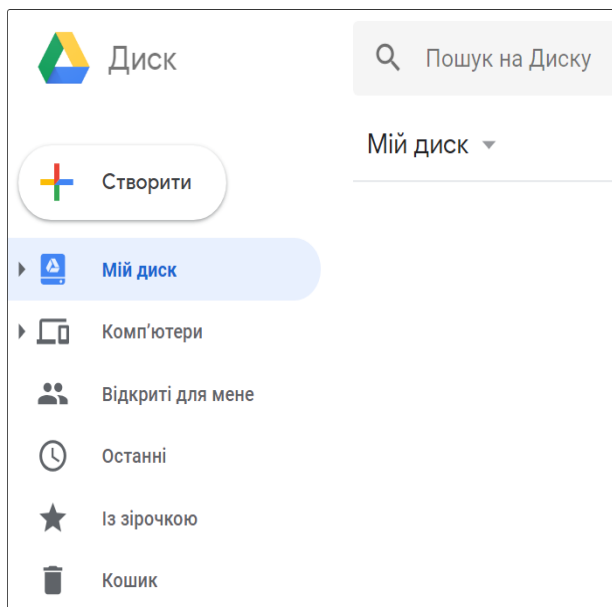


Рис. 2.2 Кнопка створення нової папки на Google Диску

3. Створіть підпапки для організації матеріалів

1. Відкрийте щойно створену папку.
2. Знову натисніть **«Створити»** → **«Папка»**, щоб створити підпапки для окремих категорій матеріалів.

Наприклад:

Інструкції для батьків

- *Навчальні матеріали для дітей*
- *Ігрові завдання*
- *Додаткові ресурси*

3. Перейменуйте кожну папку так, щоб її назва була зрозумілою.

4. Додайте файли до підпапок

1. Відкрийте відповідну підпапку.

2. Натисніть **«Створити»** → **«Завантажити файли»** або **«Завантажити папку»**, якщо ви вже маєте готові матеріали.
3. Виберіть потрібні файли зі свого комп'ютера та натисніть **«Завантажити»**.
4. Дочекайтесь завершення завантаження.

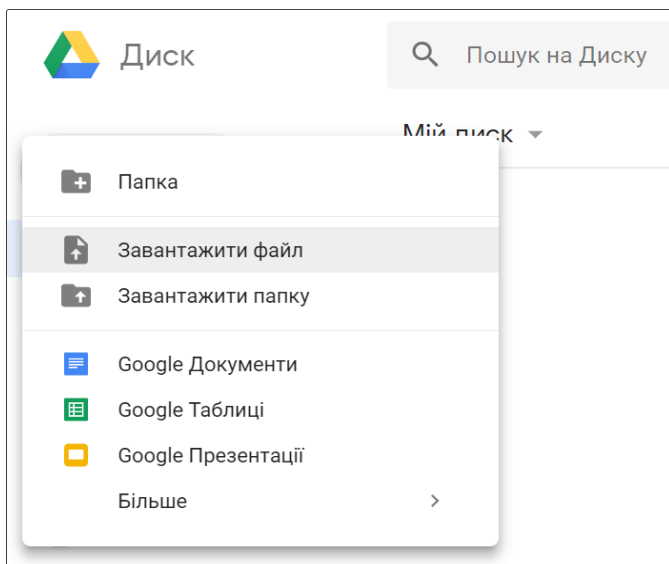


Рис. 2.3 Завантаження файлів на Google Диск

5. Налаштуйте спільний доступ для батьків та колег

1. Поверніться до головної папки.
2. Натисніть правою кнопкою миші на папці **«Матеріали для батьків і дітей»** і виберіть **«Поділитися»**
3. У вікні введіть електронні адреси батьків або створіть посилання:
 - Якщо потрібно надати доступ лише певним людям, введіть їх електронні адреси та натисніть **«Надіслати»**
 - Якщо доступ має бути загальним, натисніть **«Отримати посилання»**, змініть рівень доступу на **«Кожен, хто має посилання, може переглядати»**, і натисніть **«Копіювати посилання»**.
4. Надішліть посилання через електронну пошту або месенджери.

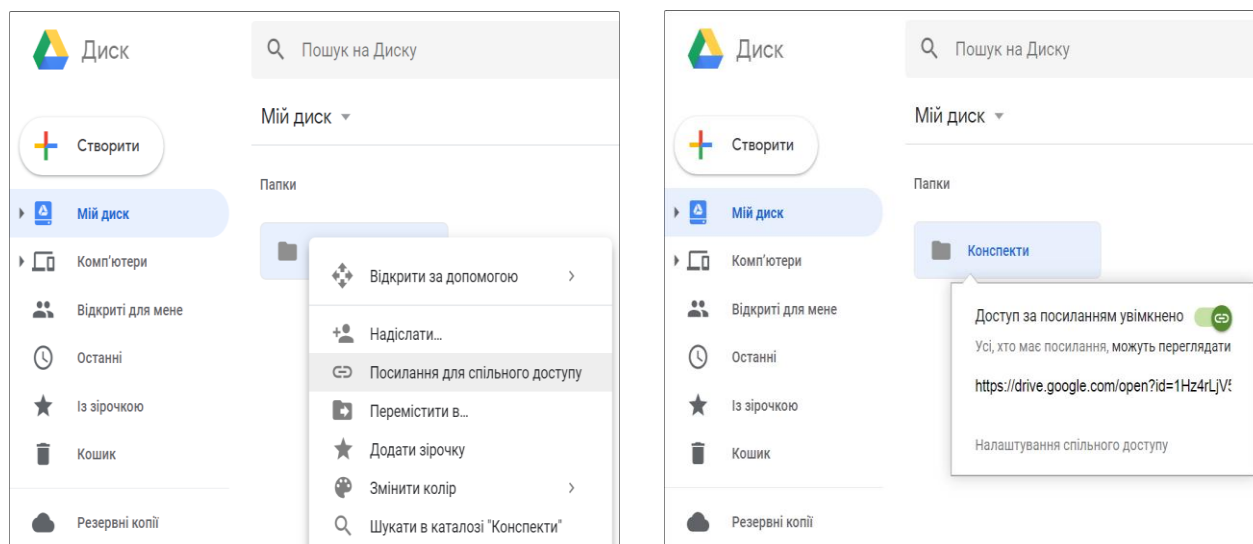


Рис. 2.4 Налаштування спільного доступу до папки на Google Диск

6. Додайте опис до кожної папки або файлу

1. Виберіть папку або файл, натиснувши на нього.
2. У правій частині екрана з'явиться поле для опису (або натисніть на значок «і» для відкриття інформації).
3. Додайте короткий опис змісту або рекомендації, наприклад: **«Це розділ із завданнями для розвитку мовлення дітей віком 6–8 років».**
4. Збережіть опис.

7. Використовуйте Google Документи для створення інтерактивних матеріалів

1. Натисніть **«Новий» → Google Документи**.
2. Створіть матеріали прямо в хмарі: інструкції, розклади, плани уроків тощо.
3. Збережіть документ у відповідній підпапці.

8. Створіть загальний план для батьків

1. У головній папці створіть файл **Google Документ**, де опишіть:
 - Загальну структуру хмарного диска.
 - Короткий опис вмісту кожної папки.
 - Інструкції для батьків, як користуватися цим ресурсом.
2. Назвіть документ **«Посібник для батьків»**.

9. Регулярно оновлюйте матеріали

1. Додавайте нові файли до відповідних папок.
2. Видаляйте застарілі або нерелевантні матеріали.

10. Перевірте доступність для користувачів

1. Увійдіть на Google Диск із іншого акаунту (або попросіть колегу допомогти).
2. Перевірте, чи всі файли та папки відкриваються.
3. У разі необхідності змініть налаштування доступу.

Створення хмарного диску з навчальними матеріалами для дітей та їхніх батьків є важливим кроком до ефективної організації освітнього процесу. Цей ресурс не лише забезпечує зручний доступ до необхідних матеріалів у будь-який час і з будь-якого пристрою, але й сприяє налагодженню тісної співпраці між педагогами, учнями та їхніми сім'ями. Відтепер навчання може бути більш індивідуалізованим, прозорим і доступним, що відповідає сучасним вимогам спеціальної освіти.

2.2 Створення тематичної сторінки в соцмережі

Навіщо педагогам-дефектологам вести сторінку чи блог у соціальних мережах?

Сучасний педагог, зокрема педагог-дефектолог, має відповідати викликам інформаційного суспільства, де володіння новітніми технологіями є обов'язковою складовою професійної компетентності. Створення сторінки в соціальних мережах або блогу – це не просто спосіб йти в ногу з часом, а й інструмент для самореалізації, обміну досвідом і побудови ефективної комунікації між педагогами, батьками та дітьми.

Інтернет пропонує безмежні можливості для навчання та розвитку, і сторінка педагога може стати потужним ресурсом для виконання одразу кількох важливих функцій. Зокрема, вона слугує платформою для поширення педагогічного досвіду серед колег. Педагоги можуть ділитися авторськими

розробками, методичними матеріалами, обговорювати складні випадки з практики й отримувати підтримку від інших фахівців.

Також професійна сторінка вчителя-дефектолога стає незамінним помічником у роботі з батьками. Батьки дітей із особливими освітніми потребами часто потребують додаткових роз'яснень, порад і підтримки. Через блог або сторінку в соціальних мережах педагог може ділитися корисною інформацією, публікувати рекомендації, статті та відео, які допомагають батькам зрозуміти специфіку навчання та виховання дітей.

Окрім цього, сторінка стає майданчиком для психологічної підтримки як учнів, так і їх батьків. Наприклад, публікація позитивних історій успіху дітей може мотивувати та надихати, демонструючи, що подолання труднощів можливе за умови правильної організації роботи.

Для самих педагогів сторінка в соціальних мережах чи блог – це чудовий спосіб для самореалізації. Публікація матеріалів, обмін досвідом та ведення онлайн-дискусій сприяють розвитку професійних навичок, розширюють коло спілкування та дозволяють бути в курсі сучасних тенденцій у педагогіці та дефектології.

Зрештою, педагогічна діяльність – це постійний процес навчання й самовдосконалення. Як колись сказав Демокріт: «Те тіло, що не рухається саме, не може примусити рухатися інше тіло». Ведення сторінки чи блогу змушує педагога не стояти на місці, а розвиватися та шукати нові шляхи для реалізації своєї місії – допомагати дітям з особливими освітніми потребами адаптуватися до сучасного цифрового світу.

Таким чином, використання Інтернет-технологій не лише допомагає покращити навчальний процес, але й підвищує престиж професії педагога-дефектолога, демонструючи її важливість у сучасному суспільстві.

Інтерактивність блогів є однією з головних переваг для вчителя. Це дає можливість автору публікувати навчальний контент в різних форматах, яким інші користувачі можуть не лише користуватися, але й покращувати, коментувати і оцінювати, що дозволяє їм активно брати участь у створенні

електронних ресурсів. Блог є більш персоналізованим порівняно з сайтом, адже це, як правило, простір для роздумів та думок однієї людини – блогера. Окрім того, він постійно оновлюється, що створює динамічний потік інформації.

Основні особливості блогів:

- Блог має більш індивідуальний характер, бо записи здебільшого є особистими роздумами автора.
- Блог оновлюється постами, які формують стрічку новин.
- Обов'язково є можливість коментувати пости, що перетворює блог на простір для онлайн-спілкування.
- Вимоги до дизайну блогу менш жорсткі, порівняно з сайтами, що дозволяє створювати більш відкриті та прості інтерфейси.

Крім блогів, педагогічні ресурси також активно використовуються на платформах соціальних мереж, таких як Facebook, Instagram, WhatsApp, Viber та інші. Переваги цих платформ для вчителя полягають у наступному:

Facebook дозволяє створювати спільноти або сторінки, де можна публікувати матеріали, вести обговорення, залучати до активної участі учнів і колег.

Instagram є зручним для публікації візуального контенту: фотографій, відео, інфографіка, що особливо актуально для молодшої аудиторії.

WhatsApp дозволяє створювати групи для обговорення, поширення матеріалів і взаємодії між учасниками, забезпечує зручний інтерфейс для швидкого обміну текстовими повідомленнями, файлами, фотографіями, відео, а також підтримує голосові і відеодзвінки. Окрім цього, WhatsApp пропонує високий рівень шифрування даних, що гарантує конфіденційність комунікації.

Viber забезпечує зручне та швидке спілкування через повідомлення, голосові та відеодзвінки, що дозволяє тримати контакт з учнями або їх батьками.

Ці платформи забезпечують зручність для обміну інформацією, збереження комунікації та організації навчальних процесів у реальному часі, що є великим плюсом для сучасних педагогів.

Типові помилки при створенні блогу або веденні сторінки в соціальних мережах:

1. Відсутність назви або неправильний вибір назви. Без назви важко запам'ятати блог чи сторінку, особливо якщо вона знаходиться на платформі серед безлічі інших. Назва повинна бути короткою, але впізнаваною, відображати суть діяльності або тематику, а також бути зручним для пошуку. На сторінці в соцмережі важливо також мати чітке і зрозуміле ім'я, яке легко знайти.

2. Анонімність або недостатня інформація про автора. Часто автори блогів або сторінок в соцмережах приховують своє ім'я або особисту інформацію, що знижує довіру до них. Важливо мати розділ «Про автора», де можна розмістити фото, інформацію про професійну діяльність, досягнення, сертифікати, відгуки. Це допомагає встановити більш тісний контакт з аудиторією і підвищує рівень довіри до вашого контенту.

3. Невиправдано велика кількість сторінок або розділів. Занадто багато сторінок або вкладок можуть розсіяти увагу відвідувачів. Краще залишити лише найнеобхідніші розділи, зберігаючи сторінку організованою та легкою для навігації. У соцмережах важливо не перенавантажувати профіль зайвими вкладками чи пунктами меню.

4. Занадто довгі тексти або пости. Надмірно довгі пости в блозі або на сторінці можуть відлякати користувачів. Бажано використовувати короткі, лаконічні заголовки і, якщо це необхідно, додавати гіперпосилання на детальніші матеріали. У соціальних мережах варто дотримуватися коротких текстів з чіткими ідеями, а за потреби публікувати довші матеріали через окремі посилання.

5. Граматичні та синтаксичні помилки. Якість тексту має значення. Публікації з помилками можуть відлякати потенційних читачів або підписників. Кожен пост, чи то в блозі, чи на сторінці в соцмережах, повинен бути граматично правильним і легким для сприйняття.

6. Тривале завантаження сторінки або контенту. Якщо сторінка завантажується повільно, користувачі можуть покинути її ще до повного завантаження. Для швидкого завантаження важливо оптимізувати зображення і відео. У соціальних мережах варто уникати публікацій надмірної кількості медіаконтенту, щоб не уповільнити швидкість завантаження.

7. Невдалий дизайн або кольорова гамма. Дизайн сторінки або блогу має бути привабливим і зручним для користувача. Використання яскравих або неприязних кольорів може відштовхнути відвідувачів. Рекомендується вибирати легкий для сприйняття контраст – темний текст на світлому фоні. Також для соцмереж важливо, щоб фотографії та банери виглядали професійно і відповідали стилю сторінки.

8. Зайва анімація чи рухомі елементи. Веб-сайти або сторінки, що мають зайву анімацію або надмірно рухомі елементи, можуть відволікати увагу від основного контенту і створювати дискомфорт для відвідувачів. У соціальних мережах важливо використовувати анімацію помірковано, щоб вона не відволікала від головного посилу.

9. Відсутність плану або стратегії. Без чіткої стратегії ведення блогу або сторінки важко утримувати увагу аудиторії. Важливо планувати пости, структуру контенту, теми і періодичність публікацій. У соціальних мережах без плану можна швидко втратити послідовність і регулярність.

10. Ігнорування соціальних мереж для просування контенту. Ведення блогу або сторінки без просування через соціальні мережі значно обмежує охоплення аудиторії. Варто використовувати такі платформи як Facebook, Instagram, Viber, WhatsApp для залучення нових читачів і підписників, публікуючи короткі анонси з посиланням на основний матеріал.

11. Неактивність або нерегулярність публікацій. Недостатньо часті публікації або відсутність взаємодії з підписниками можуть знизити зацікавленість і активність на сторінці. Для підтримки уваги важливо регулярно оновлювати контент, відповідати на коментарі та питання.

12. Неувага до зворотного зв'язку. Ігнорування коментарів або запитів підписників може створити враження, що автору байдужа аудиторія. Для блогу чи сторінки важливо активно взаємодіяти з користувачами: відповідати на коментарі, брати участь в обговореннях і демонструвати увагу до зворотного зв'язку.

Алгоритм створення та ведення тематичної сторінки по проблемам спеціальної освіти

Підготовчий етап

1. Визначення мети та цілей сторінки:

- Обговорення проблематики спеціальної освіти.
- Оформлення та публікація актуальних матеріалів з галузі спеціальної освіти.
- Створення простору для зворотного зв'язку між студентами, викладачем та іншими учасниками.
- Обмін досвідом і практичними порадами.

2. Вибір платформи для сторінки:

- Вибір соціальної мережі чи платформи, яка найбільше відповідає цілям: Facebook, Instagram, WhatsApp, Viber тощо.
- Студентам необхідно обговорити, чи буде це група, чи публічна сторінка.
- Якщо створюється група, забезпечити можливість підписки на групи одногрупників та викладача для комунікації.

3. Планування контенту:

- Створення плану публікацій на певний період (наприклад, на тиждень).
- Розподіл тем між студентами (кожен студент бере відповідальність за конкретну тему або блок матеріалів).
- Теми можуть включати: інклюзивна освіта, технології для дітей з ООП, методи роботи з дітьми з особливими освітніми потребами, соціалізація.

Створення сторінки

4. Реєстрація та налаштування сторінки:

- Студент створює сторінку або групу в обраній соціальній мережі.

- У профілі або на сторінці розміщується назва сторінки, опис тематики, мети створення.
- Заповнення інформації про автора сторінки (можна додати власне фото, короткий опис діяльності, що додає авторитету).

5. Оформлення сторінки:

- Вибір зручного дизайну, який відповідає тематиці (наприклад, використання елементів інклюзії, доступні шрифти, контрастні кольори).
- Додавання основних контактних даних для зворотного зв'язку (емейл, чат, лінк до групи чи інших ресурсів).
- Налаштування конфіденційності та доступу до матеріалів (відкритий доступ для групи студентів чи відкритий доступ для всіх).

6. Підготовка першого контенту:

- Студент, який бере відповідальність за першу тему, створює перший пост, де коротко пояснює тему і надає корисні посилання, а також ставить питання для обговорення.
- У пості варто додавати зображення, відео чи інфографіку для кращого сприйняття.

Ведення сторінки

7. Регулярне оновлення контенту:

- Кожен студент публікує матеріали відповідно до запланованої теми, забезпечуючи різноманітність контенту: текстові пости, відео, посилання на зовнішні ресурси, інфографіка. Тексти можна складати самостійно, спираючись на прочитане та побачене у роботі практиків, на власний досвід, а також робити репости з посиланням на ресурси, з яких було запозичено матеріал. Тексти, складені за допомогою штучного інтелекту (наприклад ChatGPT) треба обов'язково перевіряти на достовірність та відповідність сучасним уявленням про особливості навчання і виховання дітей з ООП. Матеріали для оновлення контенту можна знайти за посиланнями, представленими у додатку Д.

- Використання хештегів для організації контенту (наприклад, #СпеціальнаОсвіта, #ІнклюзивнеНавчання, #ТехнологіїДляДітей).
- Важливо, щоб публікації були лаконічними, зрозумілими та структурованими (використання списків, підзаголовків).

8. Активне залучення до обговорення:

- Викладач і студенти підписуються на сторінку один одного, залишають коментарі, відповідають на питання, задають додаткові запитання для поглибленого обговорення.
- Студент, який опублікував матеріал, має бути готовий до відповіді на коментарі та запитання.
- Щотижня визначати питання для обговорення, що мотивуватиме учасників до активної участі.

9. Зворотний зв'язок:

- Викладач регулярно переглядає публікації та надає коментарі або пропозиції щодо покращення контенту.
- Викладач ставить питання до публікацій, що дасть можливість студентам попрактикуватися у відповідях та їхній аргументації.
- Зворотний зв'язок може бути не лише у вигляді коментарів, а й у форматі приватних повідомлень для більш детальної консультації.
- Студенти можуть організовувати групові обговорення на тему публікацій, де кожен студент висловлює свою думку з питання, що обговорюється.
- Можна створювати онлайн-зустрічі або чати для глибшого обговорення питань, заданих на сторінці.

10. Інтерактивність та залучення зовнішніх ресурсів:

- Для більшої інтерактивності можна використовувати опитування, вікторини, конкурси чи відкриті питання на сторінці для залучення підписників до обговорення.
- Також варто запрошувати до обговорень експертів або практиків у сфері спеціальної освіти, для проведення онлайн-майстер-класів або вебінарів.

В кінці практики студенти разом з викладачем підсумовують досвід, роблять висновки, готують фінальні матеріали (наприклад, інфографіку чи презентацію). Сторінка може бути залишена для подальшого використання іншими студентами або як ресурс для розвитку теми спеціальної освіти в рамках навчального процесу.

Покрокова інструкція для створення професійної сторінки на Facebook, Viber та WhatsApp:

1. Створення сторінки на Facebook

Крок 1: Увійти в Facebook

Перейдіть на www.facebook.com та увійдіть у свій акаунт. Якщо у вас його немає, створіть новий.

Крок 2: Створення сторінки

У верхньому меню натисніть на «**Меню**» (три горизонтальні лінії), потім виберіть «**Сторінки**». У лівому меню натискайте «**Створити сторінку**».

Крок 3: Вибір типу сторінки

«**Бізнес або бренд**» або «**Громадська особа**» (залежно від мети створення сторінки). Виберіть «**Бізнес або бренд**», якщо ви хочете створити сторінку для освітніх проектів або інших професійних ініціатив.

Крок 4: Заповнення інформації

Заповніть поле:

- **Назва сторінки** (наприклад, «Спеціальні методики роботи з дітьми з ЗПР»).
- **Категорія** (напишіть «Освіта» або «Професійна організація»).
- **Опис** (напишіть короткий опис вашої сторінки).

Крок 5: Додавання зображень

Додайте профільну фотографію (логотип або зображення, що відображає тематику сторінки), а також обкладинку (рекомендується розмір 820x312 пікселів).

Крок 6: Налаштування сторінки

Перейдіть в «Налаштування», виберіть «Загальні», щоб налаштувати доступність сторінки, дозволити підписку та визначити, хто може залишати коментарі та публікації.

Крок 7: Публікації

Тепер можна почати публікувати контент на сторінці. Використовуйте різні формати: пости, зображення, відео, опитування.

Крок 8: Налаштування зворотного зв'язку

Для забезпечення зворотного зв'язку, в налаштуваннях сторінки включіть можливість коментарів, запитів, повідомлень.

2. Створення каналу або групи на Viber

Крок 1: Встановлення Viber

Завантажте та встановіть додаток **Viber** на свій телефон чи комп'ютер, якщо ви цього ще не зробили.

Крок 2: Створення каналу

Відкрийте Viber. Перейдіть до вкладки «Чати» і натисніть на «Створити чат». Виберіть «Канал» (для публічних новин або інформації). Введіть назву каналу (наприклад, «Сімейне виховання дітей з ООП») та додайте опис.

Крок 3: Налаштування каналу

Виберіть тип каналу:

- **Публічний канал** — доступний для всіх.
- **Приватний канал** — доступний тільки за запрошенням.

Налаштуйте зображення каналу (логотип або інше зображення) та підключіть адміністраторів, якщо необхідно.

Крок 4: Публікація контенту

Відправляйте пости, відео, файли та інші матеріали на канал.

Крок 5: Запрошення підписників

Надішліть запрошення однокласникам за допомогою посилання на канал, яке можна поділитися в соціальних мережах чи через особисті повідомлення.

3. Створення каналу або групи в WhatsApp

Крок 1: Встановлення WhatsApp

Завантажте та встановіть додаток **WhatsApp** на телефон чи комп'ютер.

Крок 2: Створення каналу або групи

Відкрийте WhatsApp.

Натисніть на «Новий чат» → «Нова група».

Виберіть із контактів учасників, яких хочете запросити.

Введіть назву групи, наприклад:

- «Консультації для батьків дітей з ООП»
- «Навчання дітей із ЗПР: обмін досвідом».

Додайте іконку (зображення, що відповідає темі, наприклад, символ інклюзії або дитини, яка навчається).

Крок 3: Налаштування каналу

Відкрийте групу → натисніть на назву → «Налаштування групи»:

- Хто може змінювати інформацію про групу (рекомендується дозволити лише адміністраторам).
- Хто може надсилати повідомлення (спочатку всі, пізніше можна змінити, якщо потрібна модерація).

Увімкніть функцію «Посилання на запрошення», а потім скопіюйте посилання або створіть QR-код, щоб надати доступ до групи тим, хто ще не в контактах.

Крок 4: Привітання учасників та організація роботи:

Опублікуйте перше повідомлення з привітанням:

- Вкажіть мету групи.
- Напишіть короткі правила взаємодії.
- Запропонуйте коротке знайомство (наприклад, «Представте себе: хто ви, і яка ваша роль у темі навчання/виховання дітей з ООП»).

Закріпіть це повідомлення у верхній частині чату.

Крок 5: Публікація контенту

Почніть публікувати матеріали (тексти, зображення, відео, посилання).

Закликайте учасників до активності: задавайте питання, організовуйте

обговорення конкретних кейсів (анонімно або узагальнено), проводьте невеликі голосування (наприклад, «які теми вас цікавлять найбільше?»).

Створення професійної сторінки у соціальних мережах є важливим етапом у розвитку цифрових навичок. Ваша сторінка повинна стати не тільки місцем для розміщення навчальних матеріалів, а й платформою для активного обміну ідеями, дискусій та зворотного зв'язку. Використовуючи інструменти соціальних мереж, ви зможете організувати навчальний простір, що сприятиме розвитку вашої професійної компетентності у сфері цифрових технологій. Правильне налаштування та ефективне ведення сторінки дозволить вам не тільки полегшити взаємодію з однокласниками, але й розвивати нові підходи до навчання в цифровому середовищі.

2.3 Створення буклетів за допомогою сервісу Canva та Adobe Express

Інформаційний буклет — це компактний друкований або цифровий матеріал, створений для стислого і водночас вичерпного викладення важливої інформації з конкретної теми. Основною метою буклета є привернення уваги до певного питання, ознайомлення аудиторії з основними фактами та рекомендаціями, а також спонукання до подальших дій. У роботі педагога-дефектолога буклети є ефективним інструментом комунікації з батьками, колегами, учнями та представниками громадськості.

Зазвичай буклет має невеликий формат (A4, складений у дво- або триразовий згин), що дозволяє легко роздавати, зберігати та використовувати його як інформаційний довідник. Буклети можуть бути як друкованими, так і цифровими (PDF або інтерактивні варіанти для перегляду онлайн).

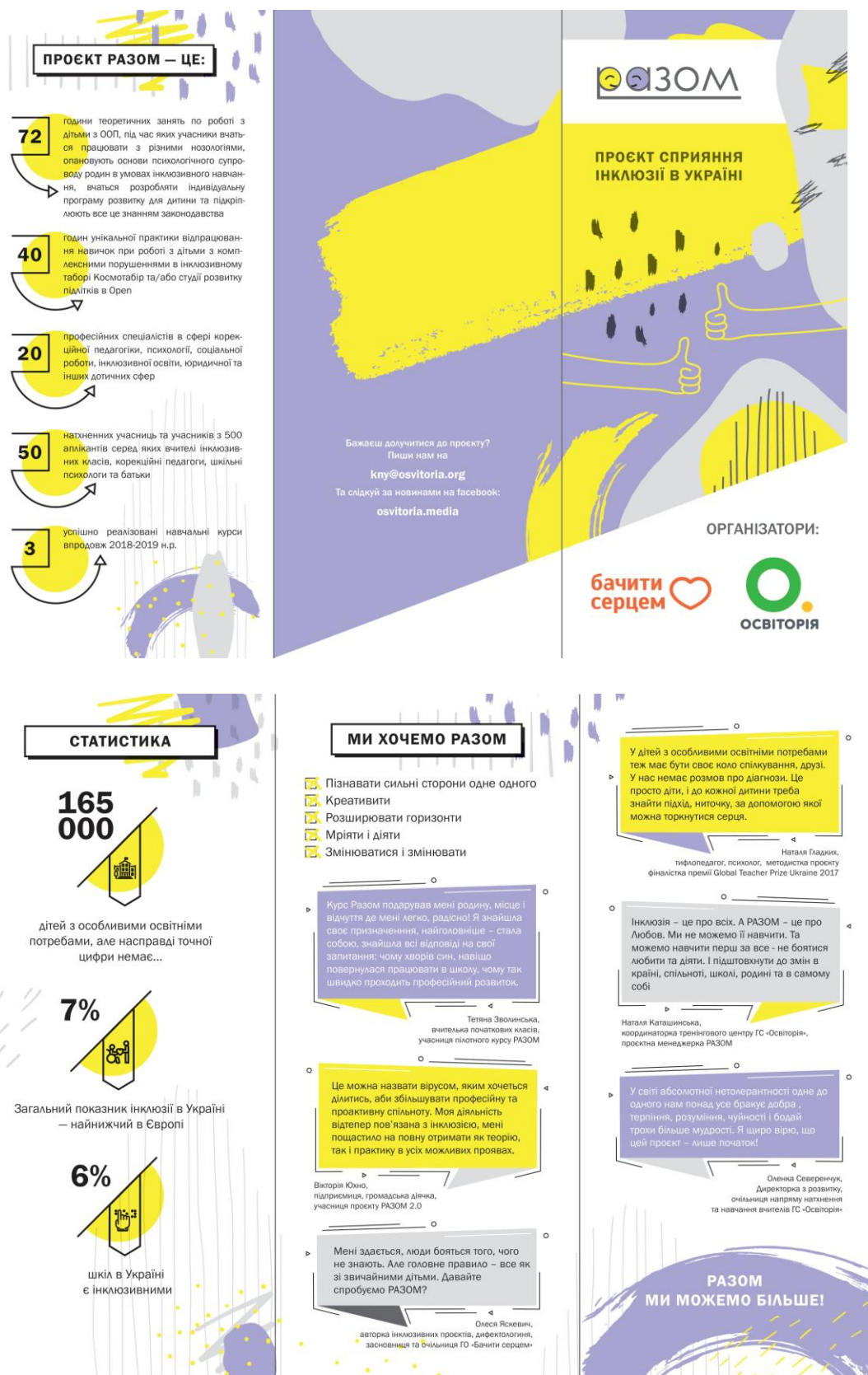


Рис. 2.5 Приклад буклета з питань інклюзивної освіти

Структурні елементи буклета

1. **Обкладинка:** перша сторінка, яка привертає увагу за рахунок яскравого дизайну, заголовку та основної ідеї. Вона є «обличчям» буклета і задає тон всьому матеріалу.
2. **Заголовки та підзаголовки:** короткі, інформативні фрази, які структурують текст і полегшують його сприйняття.
3. **Основний текст:** стислий, структурований зміст, розбитий на логічні розділи, що відповідають запитам аудиторії.
4. **Ілюстрації та графіка:** фотографії, діаграми, інфографіка чи малюнки, що підтримують текст і роблять матеріал більш наочним.
5. **Заклик до дії:** інформація про те, що читач може зробити далі — звернутися за допомогою, відвідати сайт, скористатися рекомендаціями тощо.
6. **Контактні дані:** адреса, телефон, електронна пошта або QR-коди для швидкого доступу до додаткових ресурсів.
7. **Дизайнерські елементи:** кольорова гамма, шрифти та стиль оформлення, які створюють загальне враження і підвищують впізнаваність матеріалу.

Основні переваги буклетів:

- **Компактність:** інформація подається стисло і структуровано, що дозволяє швидко ознайомитися з ключовими аспектами.
- **Візуальна привабливість:** якісний дизайн та графіка сприяють кращому засвоєнню інформації.
- **Гнучкість у використанні:** буклети підходять для різних форматів: рекомендації батькам, інформування колег, презентації нових методик чи програм.

Де використовувати буклети в роботі педагога-дефектолога

1. **Інформування батьків:** рекомендації щодо виховання дітей з особливими освітніми потребами, вправи для розвитку мовлення, правила організації домашнього середовища.

- 2. Методична робота:** представлення авторських методик чи програм, а також поширення інформації про сучасні технології в дефектології.
- 3. Освітня робота з учнями:** створення буклетів з доступною мовою, що розповідають про важливі теми, наприклад, як формувати соціальні навички.
- 4. Презентація установи:** буклети можуть слугувати візитівкою навчального закладу чи кабінету дефектолога, описуючи послуги та методи роботи.

Характеристики які є бажаними при створенні буклетів:

- 1. Змістовність:** подання конкретної інформації, яка відповідає потребам аудиторії.
- 2. Зрозумілість:** використання простої, доступної мови без перевантаження термінологією.
- 3. Дизайн:** гармонійне поєднання тексту та графіки, що сприяє легкому сприйняттю.
- 4. Компактність:** чітка структура тексту із заголовками, списками та короткими абзацами.
- 5. Практичність:** включення прикладів, схем, рекомендацій чи QR-кодів для додаткових ресурсів.

Основні принципи створення буклетів полягають у дотриманні балансу між візуальною привабливістю та інформативністю. Дизайн буклета має бути простим, зрозумілим і привабливим для цільової аудиторії, але без надмірної кількості деталей, які можуть відволікати увагу. Інформація повинна бути чітко структурованою, з логічними розділами, які легко сприймаються навіть при швидкому перегляді. Важливим є дотримання єдиного стилю: кольорова гама, шрифти та візуальні елементи мають гармонійно поєднуватися. У текстах бажано уникати перевантаженості термінами та складними фразами, натомість варто використовувати зрозумілу мову, що відповідає рівню підготовки аудиторії. Крім того, буклет має бути адаптований до потреб

конкретної групи читачів, забезпечуючи максимальну корисність представленого матеріалу.

Типові помилки при створенні буклетів часто виникають через недооцінку важливості планування та дизайну. Серед них можна виділити перевантаження текстом, через що буклет виглядає важким для сприйняття, або, навпаки, недостатню кількість інформації, що робить його недостатньо інформативним. Використання занадто дрібного шрифту або нечитабельних шрифтів також може ускладнити ознайомлення зі змістом. Ще однією поширеною проблемою є надмірна кількість яскравих кольорів або графічних елементів, які відволікають увагу від головної ідеї. Помилки можуть також стосуватися неправильного вибору формату або незручного розташування тексту й ілюстрацій, що порушує логіку подання інформації. Усі ці недоліки знижують ефективність буклета, тому їх слід уникати, ретельно перевіряючи кожен етап створення матеріалу.

Онлайн-платформи:

1. Canva

- **Переваги:** інтуїтивно зрозумілий інтерфейс, безліч шаблонів, можливість додавати власні зображення та налаштовувати дизайн.
- **Адреса:** canva.com
- **Особливості:** підходить для створення професійних буклетів без навичок дизайну.

2. Adobe Express

- **Переваги:** простий дизайн, можливість створювати інтерактивні буклети з анімацією.
- **Адреса:** adobe.com/express
- **Особливості:** зручно для швидкого створення красивих матеріалів із мінімальними зусиллями.

Алгоритм створення буклету в Canva

- 1. Реєстрація або вхід на платформу:** Перейдіть на [Canva](https://www.canva.com). Зареєструйтесь (можна використовувати Google-акаунт) або увійдіть у свій обліковий запис.
- 2. Вибір формату:** У рядку пошуку введіть «буклет» або «brochure». Оберіть шаблон, який відповідає вашим потребам (стандартні формати: трьохпанельний буклет або буклет у форматі А4).
- 3. Вибір шаблону:** Платформа запропонує кілька готових дизайнів. Оберіть найбільш підходящий шаблон або створіть макет із чистого полотна.
- 4. Редагування тексту:** Натисніть на текстові блоки в шаблоні, щоб змінити інформацію. Введіть потрібний текст, використовуючи прості і зрозумілі фрази. Додайте заголовки, підзаголовки та основний текст.
- 5. Додавання графічних елементів:** Виберіть зображення або іконки у вбудованій бібліотеці Canva. Завантажте власні фотографії (натисніть «Завантаження» та оберіть файл із комп'ютера). Розмістіть зображення у визначених секціях або змініть їх розмір.
- 6. Налаштування кольорової гами:** У розділі «Стилі» змініть кольори, щоб вони відповідали вашому задуму або корпоративному стилю. Використовуйте палітру кольорів для гармонійного вигляду буклету.
- 7. Оформлення шрифтів:** Змініть шрифт, його розмір і колір, щоб він був читабельним. Використовуйте не більше 2-3 різних шрифтів у буклеті.
- 8. Перевірка структури:** Уважно перегляньте всі сторінки буклету. Переконайтеся, що текст добре читається, а графіка не перекриває важливу інформацію.
- 9. Збереження роботи:**
 - Натисніть «Поділитися» → «Завантажити».
 - Оберіть формат файлу (PDF для друку, PNG або JPG для цифрового використання).
 - Збережіть готовий буклет на комп'ютер.

Алгоритм створення буклету в Adobe Express

- 1. Реєстрація або вхід:** Перейдіть на [Adobe Express](https://www.adobe.com/express/). Увійдіть за допомогою Adobe ID, Google-акаунту або зареєструйтесь.
- 2. Створення нового проекту:** Натисніть «+» у верхній частині сторінки. Виберіть формат для буклета (рекомендується стандартний «Print (A4)»).
- 3. Вибір шаблону:** У розділі «Templates» знайдіть готові шаблони буклетів, ввівши «brochure» або «буклет» у пошук. Оберіть шаблон, який найбільше відповідає вашим потребам.
- 4. Додавання тексту:** Натисніть на текстові поля, щоб змінити їх. Введіть ваші заголовки, підзаголовки та основну інформацію. Використовуйте функцію редагування шрифтів для налаштування стилю тексту.
- 5. Додавання зображень:** У розділі «Photos» знайдіть зображення з бібліотеки Adobe. Завантажте власні фотографії, натиснувши «Upload photo». Перетягніть зображення у відповідні місця на макеті.
- 6. Редагування кольорової схеми:** Використовуйте функцію «Design» для зміни кольорової гами. Оберіть кольори, що гармонують із темою вашого буклета.
- 7. Оформлення графічних елементів:** Додайте іконки, графічні елементи чи рамки для виділення важливих частин тексту. Розмістіть елементи так, щоб зберігався баланс.
- 8. Перегляд та фінальна перевірка:** Клацніть «Preview» для перегляду вашого буклету перед збереженням. Переконайтеся, що інформація розташована правильно, а всі елементи виглядають гармонійно.
- 9. Збереження проекту:**
 - Натисніть «Download».
 - Оберіть формат (PDF для друку або JPG для цифрового використання).
 - Завантажте готовий буклет на свій пристрій.

Примітка: Обидві платформи дозволяють зберігати проект у процесі роботи, тому ви можете повернутися до редагування в будь-який час.

Практичні поради з використання буклетів

- Включайте QR-коди, які ведуть до додаткових матеріалів, як-от відео чи статті.
- Використовуйте буклети під час консультацій із батьками, надаючи їм інформацію для подальшої роботи вдома.
- Залучайте учнів до створення буклетів як творчого завдання, щоб вони краще засвоїли матеріал.

Буклети для педагога-дефектолога є універсальним інструментом, що поєднує естетику та інформативність, сприяючи ефективній взаємодії з різними групами аудиторії. Вони допомагають не лише поширювати інформацію, а й встановлювати довірливі стосунки, мотивувати до дії та підвищувати рівень обізнаності з важливих тем.

2.4 Створення інтерактивних корекційно-розвивальних ігор

Сучасні технології суттєво змінюють наше життя, відкриваючи нові можливості та водночас ставлячи перед нами завдання постійного розвитку, самовдосконалення та освоєння інноваційних підходів. Для педагогів-дефектологів ці зміни стають особливо актуальними, адже інтерактивні технічні засоби дозволяють ефективніше працювати з дітьми, які мають порушення психофізичного розвитку.

Комп'ютер, як один із основних інструментів сучасності, вже давно перетворився з предмета розкоші на невід'ємний елемент освітнього процесу. Він виконує функцію джерела інформації, засобу комунікації та платформи для ігор. Для дітей, особливо дошкільного і молодшого шкільного віку, першочерговий інтерес викликають саме комп'ютерні ігри. Педагогу важливо зрозуміти: потенціал таких ігор залежить від їх доцільного та контрольованого використання.

Інтерактивні ігри мають великий розвивальний потенціал. Вони сприяють формуванню логічного мислення, розвитку пам'яті, зорово-моторної

координації, уваги й образного мислення. Граючи, дитина не лише освоює нові поняття, але й вчиться прогнозувати наслідки своїх дій, аналізувати інформацію та знаходити різні способи вирішення завдань. Для дітей з порушеннями розвитку ці навички стають ключовими у досягненні успіхів у навчанні та соціалізації.

Інтерактивні ігри також допомагають урізноманітнити заняття, роблячи їх цікавими та емоційно насиченими. Вони сприяють розвитку творчих здібностей, підвищенню мотивації, а також забезпечують індивідуальний підхід до кожної дитини. Важливо зазначити, що інтерактивні ігри не замінюють традиційних форм роботи, але, за умови грамотного використання, гармонійно доповнюють їх, відкриваючи нові можливості для розвивального процесу.

Електронні ігри можуть стати потужним інтелектуальним інструментом у руках досвідченого та креативного педагога-дефектолога. Завдяки мультимедійному способу подання інформації, ці ігри сприяють не лише зацікавленню дітей, але й ефективному засвоєнню нових знань і вмінь. Використання інтерактивних елементів допомагає дітям легше та глибше осягати складні поняття, формувати навички орієнтації на площині та в просторі, розвивати координацію рухів та дрібну моторику рук. Ігри також удосконалюють зорово-моторні навички, включаючи чітку координацію рухів очей, та зменшують час реакції як на прості подразники, так і на складні завдання.

Окрім того, розвиваючі ігри сприяють розширенню словникового запасу, оволодінню навичками читання та покращують концентрацію й пам'ять. Вони впливають на виховання цілеспрямованості, зосередженості, а також стимулюють розвиток творчих здібностей, уяви та наочно-образного мислення. Інтерактивні ігри захоплюють дітей за рахунок новизни, елементів сюрпризу та заохочень, що створює сприятливий емоційний фон для навчання.

Мультимедійні технології також виконують роль дидактичних засобів, допомагаючи підвищити мотивацію дітей до навчання та забезпечуючи

індивідуалізацію освітнього процесу. Крім інтелектуального розвитку, такі ігри підтримують емоційний і моральний розвиток дітей.

Для досягнення максимального ефекту розвиваючі ігри потрібно ретельно підбирати залежно від віку дитини, її характеру та конкретних завдань. Тому педагог-дефектолог має визначити ключові цілі й адаптувати ігрові завдання до потреб конкретної дитини або групи, створюючи оптимальні умови для їх навчання і розвитку.

Безпека дитини під час взаємодії з комп'ютером є пріоритетом. Перед початком занять необхідно встановити чіткі правила: ігровий час має бути обмеженим – не більше 10-15 хвилин залежно від віку. Грати у комп'ютерні ігри перед денним або нічним сном не рекомендується, оскільки це може збуджувати нервову систему. Якщо якась гра викликає надмірне збудження чи дискомфорт у дитини, її слід замінити на іншу. Крім того, педагог повинен самостійно протестувати гру перед тим, як запропонувати її дитині, щоб переконатися в її доцільності та відповідності поставленим завданням.

Комп'ютерні дидактичні ігри можуть стати цінним доповненням до корекційно-розвивальної роботи, однак вони мають використовуватися лише як додатковий інструмент. Основна частина занять має бути спрямована на живий контакт із педагогом, розвиток мовлення і можливість активного руху. Рекомендується використовувати 1-2 інтерактивні вправи за заняття з тривалістю гри не більше 5-7 хвилин для дітей 4 років і 10 хвилин для дітей 5-6 років. Завдяки цьому підхід до використання комп'ютерних технологій залишатиметься ефективним і безпечним.

Особливості створення комп'ютерних ігор для корекційно-розвивальної роботи

Розробляючи комп'ютерні ігри для дітей, необхідно дотримуватись основних дидактичних принципів, що забезпечують ефективність навчального процесу. Ігри мають бути помірної складності, із поступовим переходом до складніших завдань, що відповідають рівню розвитку дитини. Для активних і рухливих дітей слід створювати динамічні й короткі ігрові сценарії, тоді як для

спокійних та уважних – пропонувати довші й більш поглиблені завдання. Важливо враховувати індивідуальні особливості кожної дитини, адаптуючи тривалість і складність ігрового процесу.

При створенні інтерактивних ігор для дітей з порушеннями розвитку, окрім зазначених, слід дотримуватись таких принципів та закономірностей:

1. Принцип адаптивності

Ігри мають враховувати рівень розвитку, вікові особливості та тип порушень у дитини. Це передбачає можливість індивідуальних налаштувань, наприклад, адаптацію швидкості, складності завдань, форми подачі інформації, вибору мови або голосових підказок.

2. Принцип поетапності навчання

Матеріал повинен подаватися поступово, з урахуванням логіки формування знань і навичок. Завдання повинні будуватися за принципом «від простого до складного», що сприяє закріпленню вже засвоєного і підготовці до нового.

3. Принцип мотивації та заохочення

В іграх важливо передбачити елементи, що підтримують інтерес і бажання виконувати завдання: яскраві візуальні образи, сюрпризні ефекти, звукові сигнали, нагороди (віртуальні медалі, оплески тощо). Це стимулює внутрішню мотивацію дітей.

4. Принцип багатоканальної подачі інформації

Дітям із порушеннями розвитку корисно отримувати інформацію через різні сенсорні канали — візуальний, слуховий, тактильний. Це сприяє кращому розумінню і запам'ятовуванню.

5. Принцип інтерактивності

Ігри повинні забезпечувати активну взаємодію дитини з матеріалом. Наприклад, виконання завдань шляхом перетягування об'єктів, вибору правильного варіанту, розфарбовування, створення віртуальних об'єктів.

6. Принцип повторюваності

Завдання у грі мають надавати можливість повторення дій з метою закріплення матеріалу, що особливо важливо для дітей із труднощами в засвоєнні навичок.

7. Принцип емоційного комфорту

Ігровий процес має бути доброзичливим і ненав'язливим. Важливо уникати елементів, які можуть викликати у дитини стрес або фрустрацію.

8. Принцип зворотного зв'язку

Ігри повинні надавати дитині чіткий та зрозумілий зворотний зв'язок щодо виконання завдань, наприклад, повідомлення про правильну чи неправильну відповідь із поясненням.

9. Принцип розвивального спрямування

Кожна гра має сприяти розвитку конкретних навичок: мовлення, уваги, пам'яті, мислення, моторики або емоційно-вольової сфери.

10. Принцип безпеки

Ігри мають відповідати віковим нормам, уникати агресивного контенту, перевантаження стимулів та зайвого напруження. Тривалість гри слід адаптувати до вікових рекомендацій.

Дотримання цих принципів допоможе створювати інтерактивні ігри, які будуть ефективними, цікавими та корисними для дітей із порушеннями розвитку.

Для створення інтерактивних ігор студентам рекомендується використовувати матеріали за посиланнями в додатку Д.

Алгоритм створення інтерактивної дидактичної гри «Що зайве?»



Рис 2.6 Оформлення гри «Що зайве?»

Мета гри: Навчити дітей використовувати узагальнювальні слова, порівнювати. Розвивати логічне мислення, пояснювальне мовлення, увагу та пам'ять.

Хід гри: Діти групують предмети за певною ознакою, добираючи узагальнювальне слово (наприклад, свійські тварини, дикі звірі, птахи, комахи, фрукти, овочі, ягоди). Потім визначають, який предмет є зайвим, і пояснюють свій вибір. Після цього перевіряють відповідь: наводять курсор на обраний об'єкт і натискають ліву кнопку миші.

- Якщо відповідь правильна, зайвий предмет зникає.
- Якщо відповідь неправильна, предмет обертається навколо себе.

Гра супроводжується звуковими ефектами.

Інструкція зі створення

1. Підготовка слайду

На слайд із відповідним фоном (у PowerPoint) додайте зображення:

- три предмети, які належать до однієї класифікації;
- четвертий предмет, який буде «зайвим».

2. Додавання анімації для правильних об'єктів

- Виділіть зображення правильного предмета.
- Перейдіть до вкладки «Анімація».
- Натисніть «Додати анімацію» і оберіть «Обертання».

- Відкрийте **«Область анімації»** (у верхньому меню).
- Клацніть правою кнопкою миші на ефекті обертання, оберіть **«Параметри ефектів»**. У вікні, що з'явиться:
 - Увімкніть **звук** для ефекту.
 - Задайте параметри тривалості обертання (за потреби).

3. Додавання анімації для «зайвого» об'єкта

- Виділіть зображення зайвого предмета.
- Перейдіть до вкладки **«Анімація»**.
- Натисніть **«Додати анімацію»** і оберіть **«Зникнення»**.
- Відкрийте **«Область анімації»**.
- Клацніть правою кнопкою миші на ефекті зникнення, оберіть **«Параметри ефектів»**. У вікні, що з'явиться:
 - Увімкніть **звук** для ефекту (за бажанням).
 - Задайте тривалість ефекту (наприклад, 0,5–1 сек).

4. Додавання тригерів. Для того щоб анімація запускалася після клацання по об'єкту:

- Виділіть об'єкт.
- У вкладці **«Анімація»** натисніть **«Тригер»**.
- Оберіть **«Запускати ефект за клацанням»**. У списку, що з'явиться, виберіть потрібне зображення.
- Натисніть **«ОК»**.

5. Перевірка та налаштування

- Перегляньте гру в режимі показу слайдів (**F5**) і перевірте, чи правильно працюють анімації та тригери.
- Внесіть корективи за необхідності (наприклад, змініть тривалість, додайте звуки чи інші ефекти).

6. Фіналізація.

Збережіть презентацію у форматі **.pptx** та протестуйте гру на цільовій аудиторії.

Алгоритм створення інтерактивної дидактичної гри

«Збери лише овочі»



Рис 2.7 Оформлення гри «Збери лише овочі»

Мета гри: Навчити дітей класифікувати об'єкти (овочі, фрукти, ягоди), використовувати узагальнювальні слова. Розвивати логічне мислення, пояснювальне мовлення, увагу та пам'ять.

Хід гри: Діти уважно розглядають слайд із зображеннями овочів, фруктів, ягід та автомобіля. Вони визначають, які об'єкти є овочами, наводять курсор на обраний предмет і натискають ліву клавішу мишки. Якщо відповідь правильна, овоч переміщується в кузов автомобіля. Якщо відповідь неправильна, об'єкт обертається навколо себе та залишається на місці.

Дії супроводжуються звуковими ефектами.

Інструкція зі створення

1. Підготовка слайду

- Додайте на слайд зображення овочів, фруктів, ягід.
- Додайте зображення автомобіля. Розмістіть його так, щоб «кузов» був доступний для розміщення об'єктів.

2. Додавання анімації для правильних об'єктів (овочів)

- Виділіть зображення овоча.
- Перейдіть до вкладки «Анімація».
- Натисніть «Додати анімацію» → «Шляхи переміщення» →

«Намалювати користувачський шлях» → «Намальована крива».

- Проведіть траєкторію переміщення овоча від початкового місця до кузова автомобіля.

3. Додавання тригера для запуску анімації

- У **«Області анімації»** клацніть правою кнопкою миші на ефекті переміщення.
- Оберіть **«Параметри ефектів»**. У вікні, що з'явиться:
 - Перейдіть до вкладки **«Час»**.
 - Натисніть **«Тригери»**.
 - Оберіть параметр **«Запускати ефект за клацанням»**.
 - У списку виберіть зображення обраного овоча та натисніть **«ОК»**.

4. Додавання анімації для неправильних об'єктів (фрукти, ягоди)

- Виділіть зображення неправильного предмета.
- Натисніть **«Додати анімацію» → «Обертання»**.
- У **«Області анімації»** клацніть правою кнопкою миші на ефекті обертання та оберіть **«Параметри ефектів»**.
- У вкладці **«Час»** налаштуйте тригер так само, як і для овочів.

5. Додавання звукових ефектів

- Для кожного ефекту (переміщення овочів чи обертання неправильних об'єктів) у **«Параметрах ефектів»** увімкніть потрібний звук (за бажанням).

6. Перевірка роботи гри

- Увімкніть режим показу слайдів (**F5**) та протестуйте анімації.
- Переконайтеся, що всі об'єкти правильно реагують на клацання, а звукові ефекти працюють.

7. Фіналізація

Збережіть презентацію у форматі **.pptx**. За потреби адаптуйте складність завдання відповідно до вікової групи дітей.

Алгоритм створення інтерактивної дидактичної гри



«Допоможи порахувати»

Рис. 2.8 Оформлення гри «Допоможи порахувати»

Мета гри: Розвивати увагу, пам'ять, пізнавальну активність та мислення. Закріплювати навички рахунку в межах 10, вправляти дітей у вмінні рахувати об'єкти.

Хід гри: Педагог показує дітям слайд із машинками та запитує, скільки їх зображено. Діти визначають правильну відповідь і клацають лівою кнопкою миші на зірочку з відповідною цифрою. Якщо відповідь правильна: Зірочка збільшується в розмірі, хмарка з питанням зникає. Якщо відповідь неправильна, зірочка змінює свій колір. Гра супроводжується звуковими ефектами для підсилення вражень.

Алгоритм створення гри в PowerPoint

1. Підготовка слайду

- Розмістіть зображення об'єктів (машинок).
- Додайте хмарку із запитанням: «Скільки машинок?».
- Розташуйте кілька зірочок із числами (правильне та кілька неправильних варіантів).

2. Додавання анімації для правильних відповідей

- **Хмарка із запитанням:**

Виділіть хмарку. Перейдіть до вкладки **«Анімація»** → **«Додати анімацію»** → **«Вихід»** → **«Зникнення»**.

- **Зірочка з правильною відповіддю:**

- Виділіть зірочку.
- Додайте ефект: **«Анімація»** → **«Виділення»** → **«Зміна розміру»**.
- Налаштуйте анімацію так, щоб вона починалася **«З попередньою»** (одночасно зі зникненням хмарки).

3. *Налаштування тригера для правильних відповідей*

- У **«Області анімації»** клацніть правою кнопкою миші на ефекті зникнення хмарки.
- Виберіть **«Параметри ефектів»** → вкладка **«Час»** → натисніть **«Тригери»**.
- Оберіть параметр **«Запускати ефект за клацанням»**.
- Вкажіть зірочку з правильною відповіддю як тригер.

4. *Додавання анімації для неправильних відповідей*

- Виділіть зірочки з неправильними відповідями.
- Додайте ефект: **«Анімація»** → **«Виділення»** → **«Контрастний колір»**.
- Для кожної неправильної відповіді додайте тригер так само, як для правильної, але ефект запускатиметься лише після клацання відповідної зірочки.

5. *Звукові ефекти (за бажанням)*

- У **«Параметрах ефектів»** додайте звуки:
 - Для правильної відповіді — приємний звук (наприклад, дзвіночок).
 - Для неправильної відповіді — звук попередження (сигнал помилки).

6. *Фіналізація та перевірка*

Увімкніть режим показу слайдів (F5) і перевірте всі налаштування анімацій. Переконайтеся, що правильна відповідь викликає збільшення

зірочки та зникнення хмарки, а неправильні відповіді змінюють колір зірочок.

2.5 Створення та публікація відеоматеріалів з демонстрацією корекційно-розвивальних вправ

В сучасному освітньому середовищі використання відеоматеріалів стає одним із ключових інструментів у роботі педагогів-дефектологів. Відеозаписи вправ, занять або майстер-класів дозволяють досягати відразу кількох важливих цілей:

- 1. Демонстрація методів роботи.** Візуальне представлення вправ забезпечує кращу розуміння методів корекційно-розвивальної роботи серед педагогів, батьків та інших спеціалістів.
- 2. Підтримка батьків.** Відеоматеріали допомагають батькам дітей із особливими освітніми потребами самостійно організовувати та проводити корекційні вправи вдома.
- 3. Аналіз власної діяльності.** Записуючи свої заняття, педагог отримує можливість аналізувати свою роботу, коригувати стратегії та вдосконалювати підходи.
- 4. Популяризація професії та особистого досвіду.** Ведення відеоблогу або публікація записів у професійних спільнотах сприяє підвищенню престижу професії дефектолога та розвитку педагогічного бренду.
- 5. Навчальні матеріали.** Відео можуть стати основою для створення курсів, вебінарів чи методичних посібників.

Принципи та закономірності відеозйомки в корекційно-розвивальній роботі

Для того, щоб відеозаписи були ефективними, важливо дотримуватись певних закономірностей:

- 1. Цільова спрямованість.** Кожне відео повинно мати чітку мету (наприклад, навчання батьків конкретній вправі, демонстрація методу корекції або ігрових прийомів).

- 2. Стислість та зрозумілість.** Матеріал має бути структурованим, без зайвих деталей, щоб легко сприймався глядачем.
- 3. Якість зображення та звуку.** Необхідно забезпечити чіткий запис відео (освітлення, фокус) та зрозумілий аудіосупровід (відсутність стороннього шуму).
- 4. Відповідність віковим та індивідуальним особливостям дітей.** Демонстровані вправи повинні бути адаптовані до потреб цільової аудиторії.
- 5. Етичність та конфіденційність.** У відео потрібно враховувати етичні норми, уникати демонстрації дітей без згоди батьків.
- 6. Креативність.** Використання ігрових елементів, анімацій чи кольорових акцентів підвищує зацікавленість глядачів.

Основні задачі відеозаписів у роботі дефектолога

1. Сприяння професійному зростанню педагогів.
2. Залучення батьків до активної участі у процесі розвитку дитини.
3. Популяризація інклюзивного та спеціального навчання.
4. Формування доступної бібліотеки вправ для колег та батьків.

Запис відеоматеріалів – це не лише зручний спосіб фіксації занять, а й сучасний інструмент розвитку педагогічної діяльності, що дозволяє створювати якісний освітній контент, досягаючи більшого впливу на цільову аудиторію.

Педагоги-дефектологи можуть використовувати відео для демонстрації корекційно-розвивальних ігор, записів занять чи інформування батьків і колег. Проте, щоб відео було ефективним, важливо враховувати певні особливості.

Типові помилки при створенні відео та шляхи їх виправлення

- 1. Монотонність.** Часто відеоуроки зводяться до того, що педагог просто читає матеріал або демонструє презентацію, що швидко знижує увагу глядачів.

Рішення:

- Використовуйте інтерактивність. Введіть у відео персонажів (наприклад, ляльок чи іграшок), які коментуватимуть матеріал або залучатимуть дітей до взаємодії.
- Додавайте переходи між темами уроку за допомогою ілюстрацій, анімацій або коротких відео.
- Чергуйте демонстрацію матеріалу з практичними завданнями чи інтерактивними вставками, де діти мають виконати завдання разом із відео.

2. Запинання у кадрі. Невпевненість у вимові або часті запинання відволікають увагу глядачів.

Рішення:

- Перед записом потренуйтеся, повторивши текст кілька разів.
- Якщо сталася помилка, виріжте її під час монтажу або додайте жартівливий елемент (наприклад, мем чи веселий напис).
- Для педагогів, які не мають досвіду монтажу, можна скористатися простими програмами, такими як InShot або Canva, які дозволяють легко редагувати відео.

3. «Німі» кадри. Демонстрація матеріалів без звуку або пояснень (наприклад, слайдшоу картинок чи рухливі та інші вправи без коментарів).

Рішення:

- Завжди додавайте музичний супровід або закадровий текст, що пояснює, що саме відбувається у кадрі.
- Якщо матеріал не потребує голосового супроводу, додайте титри з поясненнями.

4. Нечіткий план або структура відео. Відео здається хаотичним, без логічного початку, середини та кінця.

Рішення: Перед записом складіть сценарій, у якому чітко пропишіть вступ, основну частину та висновок. Використовуйте тайм-коди для тривалих відео, щоб глядачі могли легко знайти потрібну інформацію.

5. Погане освітлення та звук. Темний або погано освітлений кадр, нерозбірливий або «шумний» звук.

Рішення:

- Знімайте в добре освітленому приміщенні. Якщо природного світла недостатньо, використовуйте додаткові лампи чи кільцеве світло.
- Для запису звуку використовуйте мікрофон (навіть недорогий петличний мікрофон значно покращить якість запису).

4. Занадто довгі відео. Більшість глядачів не готові дивитися відео довше 10-15 хвилин.

Рішення:

- Робіть відео короткими та лаконічними, розділяючи складні теми на кілька частин.
- Якщо відео тривале, додавайте інтерактивні вставки або питання для глядачів, щоб підтримувати їхню увагу.

6. Недостатнє врахування цільової аудиторії. Відео не відповідає рівню розуміння дітей або нецікаве для батьків.

Рішення:

- Для дітей використовуйте яскраві кольори, анімації, ігрові елементи та просту мову.
- Для батьків акцентуйте увагу на практичних рекомендаціях та конкретних прикладах.

4. Недостатня залученість глядачів. Відео не заохочує до дії або рефлексії.

Рішення: Завершуйте відео закликком до дії: запропонуйте дітям виконати вправу, а батькам — залишити запитання чи поділитися думками.

Прийоми, що роблять відео цікавішим

- **Додавайте інтерактивні елементи:** наприклад, запитання до глядачів, на які можна відповісти під час перегляду.

- **Використовуйте реальні приклади:** демонструйте свої заняття чи ігри з дітьми.
- **Робіть опитування або короткі тести:** батьки або діти можуть виконувати їх під час перегляду.
- **Додавайте персоналізацію:** звертайтеся до глядачів, використовуючи їхній контекст або типові ситуації.

Створення якісного відеоконтенту для педагогів-дефектологів вимагає часу та практики, але дозволяє значно розширити можливості навчання, підтримки та взаємодії з дітьми, батьками й колегами.

Приклади ігор, які можна проводити онлайн, а також з використанням інформаційно-комп'ютерні технологій та штучного інтелекту, представлені у додатках Г і Д.

Алгоритм створення та публікації відеозапису корекційно-розвивальних вправ та ігор для батьків або колег

1. Підготовчий етап

- 1. Визначення мети відео.** Вирішіть, для кого створюється відео (батьки, колеги, діти). Чітко сформулюйте мету (наприклад, навчити батьків проводити вправу з власними дітьми, пояснити колегам методику, надихнути ідеями).
- 2. Вибір теми та вправи.** Оберіть декілька корекційно-розвивальних вправ, які відповідають потребам цільової аудиторії. Вправи повинні бути поєднані єдиною темою, спрямованістю або методам, які в ній використовуються.

Переконайтеся, що вправу можна виконати в домашніх умовах або легко адаптувати.

3. Написання сценарію

Розробіть структуру відео:

- Вступ: коротко представте себе і мету відео.
- Основна частина: поясніть і продемонструйте вправу покроково.
- Завершення: підсумуйте інформацію та додайте рекомендації.

Пропишіть текст, уникаючи складних термінів.

- 4. Підготовка матеріалів.** Зберіть необхідні матеріали для зйомки (іграшки, картки, предмети). Підготуйте робочий простір: приберіть зайві предмети, перевірте освітлення.
- 5. Технічна підготовка.** Перевірте камеру (телефон, планшет чи фотоапарат). Використовуйте штатив або знайдіть стабільну поверхню для пристрою. Також можна знайти колегу чи друга, який допоможе вам зняти відео, наближаючи або віддаляючи камеру в процесі зйомки. Забезпечте якісний звук: використовуйте мікрофон або знімайте в тихому місці.

2. Етап зйомки відео

- 1. Запис вступу.** Представте себе (ім'я, спеціальність) і поясніть, яку вправу або гру демонструєте.
- 2. Демонстрація вправи.** Пояснюйте покроково дії, супроводжуючи пояснення демонстрацією. Говоріть чітко та виразно, додаючи пояснення, чому ця вправа корисна. Звертаючись до фахівців, покажіть, як адаптувати вправу під різні рівні розвитку дитини.
- 3. Запис завершення.** Підсумуйте інформацію, зверніть увагу на важливі моменти. Запропонуйте глядачам написати запитання або поділитися своїм досвідом.
- 4. Перегляд і корекція.** Перегляньте записане відео, щоб перевірити якість звуку, зображення та відсутність помилок. За необхідності запишіть частини повторно.

3. Монтаж відео

- 1. Редагування запису.** Видаліть невдалі моменти. За бажанням додайте титри (ім'я автора, назву вправи). Вставте переходи між частинами відео.
- 2. Додавання додаткових елементів.** Накладіть фонову музику (за умови, що це не заважає голосу). Додайте графічні елементи, якщо потрібно (наприклад, стрілки або схеми).

3. Перевірка готового відео. Перед збереженням ще раз перегляньте повне відео, звертаючи увагу на деталі.

4. Публікація відео

- 1. Вибір платформи для публікації.** Для публікації ви можете обрати тематичну сторінку, яку створили в соціальні мережі як завдання в рамках практики.
- 2. Завантаження відео.** Завантажте відео на платформу, додайте заголовок, що відображає зміст (наприклад, Гра для розвитку мовлення «Чарівний кубик»). Напишіть короткий опис із поясненням, кому корисне відео, та залиште заклик до дії (наприклад, “Спробуйте з дитиною і поділіться своїм досвідом у коментарях!”).
- 3. Розповсюдження відео.** Поділіться посиланням у професійних групах, серед колег або батьків. Використовуйте хештеги для кращого охоплення (наприклад, #корекційнапсихопедагогіка, #корекційнаправо, #дитячірозвиваючіігри). Слідкуйте за зворотнім зв'язком — коментарями та повідомленнями глядачів.

ПІСЛЯМОВА

Однією з пріоритетних вимог сучасних роботодавців є висока професійна компетентність майбутнього фахівця. Практика є важливим етапом у професійному становленні здобувачів освіти, адже дозволяє не лише оцінити рівень власної підготовки, але й визначити напрями її вдосконалення у подальшому навчанні.

Під час проходження практики здобувачі освіти розвивають ключові навички, необхідні для майбутньої професійної діяльності. Зокрема, вони вчаться самостійно відбирати, аналізувати та систематизувати інформацію; застосовувати набуті теоретичні знання на практиці; працювати в команді та ефективно взаємодіяти з колегами; здійснювати самоконтроль та критично оцінювати власну роботу.

У сучасних умовах цифрової трансформації освіти одним із ключових завдань підготовки майбутніх педагогів-дефектологів є розвиток цифрової компетентності. Ця компетентність охоплює не лише технічну грамотність, але й такі складові, як:

- критичне мислення під час роботи з цифровою інформацією;
- створення якісного цифрового контенту;
- використання онлайн-сервісів та платформ у навчальному процесі;
- безпечне використання цифрових технологій;
- комунікація та співпраця в цифровому середовищі;
- здатність до самонавчання і професійного розвитку за допомогою цифрових ресурсів.

Освітній компонент «Навчальна практика з ознайомлення з цифровими інструментами у спеціальній освіті (за вибором)» спрямований на формування цих навичок, що є важливим для роботи сучасного педагога-дефектолога. Використання методичних рекомендацій у процесі практики дозволяє глибше засвоїти її зміст, оволодіти сучасними методами та формами роботи, підвищити рівень професійної підготовки.

Проходження цієї практики сприяє формуванню майбутніх спеціалістів, які здатні ефективно адаптуватися до змін, використовувати цифрові інструменти у своїй діяльності та впроваджувати інноваційні підходи до корекційно-розвивальної роботи. Це, у свою чергу, дозволяє їм відповідати вимогам сучасного ринку праці та зробити свій внесок у розвиток системи спеціальної освіти.

Узагальнюючи, можна зазначити, що цифрова трансформація практики відкриває нові горизонти для педагогів-дефектологів. Вона дозволяє не лише вдосконалити традиційні методи роботи, а й створювати інноваційні підходи до навчання та розвитку дітей із особливими освітніми потребами. Саме через інтеграцію цифрових технологій у процес підготовки фахівців спеціальної освіти можливо забезпечити високий рівень професійної компетентності, здатність адаптуватися до викликів сучасності та сприяти інклюзивності освітнього середовища.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ТА РЕКОМЕНДОВАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Бороган О. Д. Використання ігрової терапії у роботі з дітьми з особливими потребами. *Партнерська взаємодія у системі інститутів соціальної сфери : матеріали II Міжнар. наук.-практ. конф.* (м. Ніжин 15-16 листоп. 2018 р.) Ніжин, 2018. С. 145–147.
2. Вакалюк Т. А. Хмарні технології в освіті. Навчально-методичний посібник для студентів фізико-математичного факультету. Житомир: вид-во ЖДУ, 2016. 72 с.
3. Дем'яненко В. Системи штучного інтелекту в адаптивному навчанні. *Звітна наукова конференція Інституту інформаційних технологій і засобів навчання НАПН України*. Київ, 2019. С. 19–21.
4. Дистанційні технології в освіті: збірник науково-методичних рекомендації щодо організації виховання, навчання та розвитку учасників освітнього процесу під час карантину. Під ред. Ю. О. Бурцевої, Д. В. Малєєва. Краматорськ : Відділ інформаційно-видавничої діяльності, 2020.
5. Кутузова В. В. Використання комп'ютерних дидактичних ігор для розвитку когнітивної сфери дошкільників. Миколаївська обл., м. Первомайськ, 2017. 20 с.
6. Лазаренко Г. А. Дистанційна освіта для дітей з особливими освітніми потребами. URL: <https://goo.su/32ohD>
7. Миронова С. П. Методика корекційної роботи при порушеннях пізнавальної діяльності : підручник. Кам'янець-Подільський : КНУ імені Івана Огієнка, 2014. 260 с.
8. Модернізація освіти в цифровому вимірі: монографія / за наук. ред. Н. Морзе, О. Буйницької. Київ : Київ. ун-т ім. Б. Грінченка, 2021. 300 с.
9. Організація дистанційного навчання дітей з особливими освітніми потребами. Упорядник : Н. В. Васильєва. Полтава : ПОІППО, 2021. 65 с.
10. Порадник батькам: практичні рекомендації під час дистанційного навчання дітей з інтелектуальними порушеннями. Навчально-методичний посібник / авт.: О. Чеботарьова, Г. Блеч, І. Бобренко, І. Гладченко, О.

- Мякушко, І. Сухіна, С.Трикоз. За заг. ред. О. Чеботарьової. Київ : ІСПП імені Миколи Ярмаченка НАПН України, 2020. 154 с.
- 11.Прокопів Л. Інформаційні технології навчання: навчально-методичний посібник. Івано-Франківськ, 2014. 160 с.
 - 12.Сазоненко Г. Технології дистанційного навчання. *Освіта.ua*. URL: <https://osvita.ua/school/method/technol/1303/> (дата звернення : 15.06.2024)
 - 13.Сучасні педагогічні технології в освіті: збір. наук. метод. праць /за ред. О. Г. Романовського, Ю. І. Панфілова. Харків : НТУ «ХПІ», 2012. 224 с.
 - 14.Штучний інтелект: Виклики та можливості для освіти. Ідеї щодо використання ШІ в навчальному процесі. *Освітній проект «На Урок»*. 2023 р. 15 с.
 - 15.Цифровізація освіти: дослідно-експериментальна робота: збірник матеріалів / укл. О.П. Пінчук. Київ : ІЦО НАПН України, 2023. 71 с.
 - 16.Цифрові технології в освіті: сучасний досвід, проблеми та перспективи : монографія / Т. А. Васильєва та ін. ; за заг. ред. д-рки екон. наук, проф. Т. А. Васильєвої, д-ра екон. наук, проф. Ю. М. Петрушенка. Суми : Сумський державний університет, 2022. 150 с.
 - 17.Цифрова трансформація освіти і науки: теорія і практика: збірник наукових праць / за ред. В.Ю. Бикова, А.В. Яцишин. Київ : ФОП Ямчинський О.В., 2019. 123 с.

Інформаційні ресурси

1. Електронна бібліотека НПУ імені М.П. Драгоманова - www.npu.edu.ua (elib@npu.edu.ua)
2. Закон України «Про освіту» [Електронний ресурс] / Спосіб доступу: URL: <http://www.mon.gov.ua/main.php?query=laws/education/prof> – Загол. з екрана.
3. Концептуальні засади розвитку педагогічної освіти України та її інтеграції в європейський освітній простір [Електронний ресурс] / Спосіб

доступу: <http://www.mon.gov.ua/main.php?query=laws/education/prof-tech/6/0001>

4. Національна доктрина розвитку освіти в Україні. [Електронний ресурс] / Спосіб доступу: <http://osvita.in.ua/index.php?option>. Загол. з екрана

5. Блог як засіб формування іміджу сучасного педагога у інформаційному просторі. Сизько Л. І. – методист комунальної установи «Іванівський районний методичний кабінет».

<https://ru.calameo.com/books/0040527311f7c63204055>

6. ОСВІТНІЙ БЛОГ Поняття, особливості, різновиди.

[http://ldmu.ucoz.ua/0206/visnik/1algoritm_stvorennja_blogu-1 .pdf](http://ldmu.ucoz.ua/0206/visnik/1algoritm_stvorennja_blogu-1.pdf)

7. Ознайомтеся з освітніми порталами та сайтами, де представлені корекційно-розвивальні інтерактивні ігри та вправи для дітей різного віку, в які можна грати онлайн.

Посилання:

<https://logiclike.com/uk/rozvivalni-igri>

<https://learning.ua/>

<https://alaba.op.ua/>

<http://edugames.rozumniki.ua/>

<https://gamesgo.net/uk/kids/>

Відеоресурси з мережі Інтернет

1. Як створити ютуб канал

https://www.youtube.com/watch?v=j9fnJu6Y4mU&ab_channel=%D0%9D%D0%B0%D0%A3%D1%80%D0%BE%D0%BA

2. Організація онлайн занять

https://www.youtube.com/watch?v=p8Nog524qMg&ab_channel=%D0%9D%D0%B0%D0%A3%D1%80%D0%BE%D0%BA

3. Створення логопедичних ігор

<https://training.academy/ru/offer/urok-po-stvorennnyu-logopedichnikh-video-igor-1>

4. Як створити свій сайт

https://www.youtube.com/watch?v=DpSEFp_e8m8&ab_channel=%D0%92%D1%81%D0%B5%D0%BE%D1%81%D0%B2%D1%96%D1%82%D0%B0

ДОДАТКИ

Додаток А

Алгоритм самоаналізу здобувача освіти за результатами проходження практики

1. Вступна частина:

- Визначте основну мету практики та її завдання.
- Вкажіть, які очікування у вас були перед початком практики.

2. Аналіз організаційної складової:

- Оцініть, наскільки зрозумілою та зручною була організація практики.
- Відзначте, чи були забезпечені всі необхідні умови та ресурси для виконання завдань.

3. Аналіз виконання поставлених завдань:

- Перелічіть завдання, які вдалося успішно виконати.
- Вкажіть, які завдання викликали труднощі та чому.

4. Оцінка використаних методів та підходів:

- Опишіть, які методи, інструменти або цифрові ресурси використовувалися під час практики.
- Проаналізуйте, наскільки ефективними були ці підходи для досягнення результатів.

5. Рефлексія над власною професійною діяльністю:

- Визначте свої сильні сторони, які проявилися під час практики.
- Вкажіть, які професійні навички потребують подальшого вдосконалення.

6. Аналіз взаємодії з іншими учасниками освітнього процесу:

- Опишіть, як ви взаємодіяли з керівниками практики, колегами та іншими учасниками освітнього процесу.
- Вкажіть, чи виникали труднощі у комунікації та як ви їх долали.

7. Аналіз дотримання графіку та дисципліни:

- Оцініть, наскільки ефективно ви дотримувалися встановлених термінів та графіку.
- Вкажіть, чи були випадки порушення дисципліни та як вони були вирішені.

8. Оцінка особистісного зростання:

- Опишіть, які особистісні якості ви розвинули під час практики.
- Визначте, наскільки практика вплинула на вашу мотивацію та впевненість у професійному майбутньому.

9. Висновки та рекомендації:

- Узагальніть свої досягнення та зробіть висновок про загальний результат практики.
- Дайте собі рекомендації щодо подальшого вдосконалення професійних та особистісних якостей.

Структура звіту про проходження практики

ЗВІТ

**про проходження практики
студентки II курсу, групи 211СО
Білоус Ганни Василівни**

Структура звіту

Вступ:

- строки проходження практики;
- характеристика бази практики (юридична адреса, назва, вихідні данні керівників практики тощо) та специфіка її діяльності.

Основна частина

- опис змісту роботи, яка була виконана за період проходження практики, послідовність та особливості їх виконання;
- коротка характеристику вивчених матеріалів: документів, програм;
- характеристика завдань, які були виконані;
- опис результатів виконання завдань.

Висновки

- узагальнення позитивних результатів проходження практики;
- труднощі теоретичного та практичного характеру, які виникали під час проходження практики;
- формулювання пропозиції щодо усунення проблеми, які виникли під час проведення практики.

Ігри та вправи, які можна використовувати під час дистанційних занять

1. «Музичний рух» (для дітей 4-6 років)

Мета: розвивати моторику та музичне сприйняття.

Обладнання: музичні записи або пісні для дітей.

Хід гри: Педагог включає підібрану музику, що має різну швидкість, висоту та гучність, а потім проводить декілька музичних вправ, які починає словами «Рухайся як...» Під час цих завдань діти здійснюють рухи, які називає педагог. Наприклад, «рухайся як веселий клоун», «рухайся як літаючий птах».

Дітям дається можливість творчо інтерпретувати рухи під музику, але якщо має утруднення, педагог показує рухи, які може повторити дитина.

2. «Роби, як я!» (для дітей 4-10 років)

Мета: розвивати танцювальні навички та активізувати діяльність дітей.

Обладнання: музика, вебкамери для всіх учасників.

Хід гри: Педагог вмикає музику. Найбільш енергійна дитина починає танцювати, можна не встаючи з місця, тільки руками, тулубом та головою, виконуючи найоригінальніші рухи. Інші учасники онлайн-гри повинні повторювати за ведучим. Кожна дитина повинна побувати в ролі ведучого та запропонувати іншим свій танець. Ця віддалена спортивна гра розвеселить, підніме настрій і не дозволить нудьгувати.

3. «Хто я?» (для дітей 5-10 років)

Мета: розвивати самосвідомість та комунікативні навички.

Обладнання: зображення тварин або персонажів, виведені на екран.

Хід гри: Педагог показує дітям на екрані зображення тварин або персонажів, не називаючи їх. Потім просить кожну дитину обрати одне зображення та описати, що вони бачать і які характерні риси є у цього об'єкта. Наприклад: круглий, посміхається, рум'яні щічки, немає ні рук, ні ніг (колобок). Спочатку педагог може показати приклад, як правильно описувати те, що діти бачать.

Решта дітей повинні вгадати, кого їм описують.

4. «Віртуальна екскурсія» (для дітей 8-16 років)

Мета: розвивати мовлення, навички спілкування та мислення.

Обладнання: Google-карта.

Хід гри: Педагог вибирає тему екскурсії, наприклад, «Моє улюблене

місце прогулянок» або «Дорога з дому до школи». Потім відкриває на екрані гугл-карту або будь-яку іншу, в якій є можливість побудувати маршрут.

Кожна дитина повинна побувати в ролі «екскурсовода». Педагог разом з дитиною шукають на карті початкову точку маршруту, будують маршрут до кінцевої точки, а потім дитина проводить «екскурсію», розказуючи, що цікавого можна зустріти на шляху, чи доводиться їхати транспортом, або можна дійти пішки, на що звернути увагу, про можливі небезпеки на шляху. Якщо є можливість, то можна відкрити панораму вулиці, якою проводиться «екскурсія». Інші діти слухають, а далі обговорюють та задають одне одному питання про те, що бачили та чули на екскурсії.

5. «Темний звук» (для дітей 4-12 років)

Мета: підвищити сенсорний розвиток, здатність розпізнавати звуки, спостережливість.

Обладнання: камера для відеозв'язку, предмети, які можна використовувати для створення звуків (наприклад, аркуш паперу, брязкальце)

Хід гри: Педагог по черзі ховає руку з поля зору камери і створює звук якимось предметом. Діти намагаються вгадати, який звук вони почули. Вчитель підтверджує або відхиляє відповіді учнів. Гра продовжується з іншими учнями, які створюють звуки.

6. «Полювання за скарбами» (для дітей 4-12 років)

Мета: розвивати спостережливість, швидкість реакції та співпрацю між учасниками гри.

Обладнання: список предметів повсякденного вжитку, який можна знайти в будинку, або ряд картинок для дітей, що не вміють читати.

Хід гри: Суть гри полягає в тому, що учасники повинні швидко знайти задані предмети і показати їх іншим.

Педагог складає список предметів повсякденного вжитку, далі відображає список на екрані та просить учасників знайти ці предмети протягом встановленого часу (5-10 хвилин). Предмети можуть бути пов'язані з темою заняття (все, що пов'язано з рослинами, металеві речі, речі певного кольору). Перемагає дитина, яка знайде найбільшу кількість предметів за певний час.

7. «Прибульці приземлилися!» (для дітей 6-12 років)

Мета: розвиток комунікативних навичок, уяви та творчого мислення.

Хід гри: Педагог розказує дітям, що прибульці прилетіли на Землю і хочуть дізнатися більше про їх школу. Складніший варіант – вони не розуміють вашої мови, і вам потрібно пояснити жестами або малюнками, чим ви тут займаєтеся. Простіший варіант – вони все-таки розуміють мову, хоч і не дуже

добре (їм потрібно пояснювати все, як маленьким дітям).

Можливий варіант – група ділиться на дві підгрупи – «прибульці» та «земляни». Задача «прибульців» ставити питання про все, що їх цікавить.

8. «Дві правди і брехня» (для дітей 5-16 років)

Мета: розвивати комунікативні навички та познайомити дітей.

Хід гри: Ця популярна гра, в яку часто грають у фільмах американські підлітки, включаючи жахи та романтичні комедії. Кожен учасник розповідає іншим три факти про себе. Два факти можуть бути правдивими, але третій – брехнею. Потім усім учасникам потрібно визначити, який із цих фактів є брехнею. Можна використовувати свої дедуктивні здібності або просто знайти щось цікаве та поділитися цим з усією командою.

Педагог може показати приклад, розказавши щось про себе, правдиве і неправдиве. А діти повинні здогадатися, що є брехнею. Якщо діти старші, вони повинні пояснити, чому їм здається, що відповідь саме така. Для дітей молодшого віку можна запропонувати 2 факти (правдивий і неправдивий).

9. «Віртуальне рукостискання» (для дітей 8-16 років)

Мета: розвивати творче мислення, сприяти комунікації та співпраці.

Обладнання: комунікаційна платформа для онлайн-зв'язку (наприклад, Zoom, Google Meet), вебкамера, мікрофон.

Хід гри: Задача дітей – придумати, як «потиснути одне одному руки» через екран. Учасники можуть використовувати різні рухи, жести та міміку, щоб передати своє віртуальне рукостискання. Наприклад, вони можуть простягнути руку до камери, розмалювати малюнок руки та показати його, показати жест рукостискання.

Кожен учасник може представити свій унікальний спосіб рукостискання, а інші учасники повинні спробувати повторити його.

10. «Раз-два-три!» (для дітей 5-14 років)

Мета: розвивати швидкість мислення, концентрацію та асоціативне мислення.

Обладнання: назви категорій слів («комахи», «меблі») і таймер.

Хід гри: Педагог обирає категорію слів та просить дітей назвати три предмети, що належать до цієї категорії, протягом п'яти секунд. Наприклад, «назвіть три комахи» або «назвіть три предмети меблів». Гра може проводитися індивідуально або в групі, залежно від часових обмежень.

11. «Я спостерігаю» (для дітей 8-16 років)

Мета: розвивати спостережливість учнів та їх здатність розпізнавати предмети за описом.

Обладнання: камера для відеозв'язку, предмети навколо дітей.

Хід гри: Педагог описує певний предмет, який знаходиться в навколишньому середовищі дітей, наприклад: «Я помічаю щось зелене» або «Я помічаю щось м'яке».

Діти по черзі намагаються вгадати, про який предмет іде мова, обертаючись навкруги та розглядаючи зображення з камер інших дітей, а педагог підтверджує або відхиляє їх відповіді.

Далі діти також можуть спробувати загадати предмет.

12. «Карлючка» (для дітей 8-14 років)

Мета: розвивати уяву, творчі здібності та логіку дітей.

Обладнання: комунікаційна платформа Zoom, віртуальна дошка.

Хід гри: Педагог надає доступ дітям до віртуальної дошки, а потім перший малює на ній якусь карлючку. Діти намагаються відгадати, на що вона схожа, пропонуючи свої варіанти.

Охочий може домалювати до карлючки щось, що зробить її малюнком. Цей учасник буде наступним, хто намалює карлючку, яку будуть доповнювати до малюнку інші діти.

Як варіант гри: педагог малює карлючку, а діти потім по черзі домальовують до неї деталі таким чином, щоб створити єдину картинку.

13. «Банка» (для дітей 8-16 років)

Мета: розвивати творче мислення, уяву та спритність дітей.

Хід гри: Педагог починає гру, показуючи дітям 5-літрову банку, і ставить запитання: «Що можна покласти до цієї банки?»

Учасники повинні називати різні предмети, які починаються на певну літеру, наприклад, літеру «М». Якщо хтось хоче покласти до банки великий предмет, наприклад, машину, педагог може запитати його, яким чином він може це зробити (машина може бути іграшковою, намальованою).

Гра може продовжуватися з іншою літерою, і учасники повинні називати нові предмети, що починаються на цю літеру. Як варіант, можна варіювати розміри банки або замість банки взяти іншу тару: коробку, сумку.

Вправи та ігри, в яких використовуються інформаційно-комп'ютерні технології та штучний інтелект

1. «Кольорова мозаїка» (для дітей 3-5 років).

Мета: розвивати увагу, спостережливість, моторику рук, кольорову перцепцію та фантазію у дітей.

Матеріал: комп'ютер або планшет з програмою, в якій дитина може скласти візерунки з окремих елементів, що мають різні кольори та форми.

Хід гри:

Дітям пропонуються за допомогою планшета, комп'ютера або інтерактивної дошки зібрати віртуальні візерунки спочатку ті, що пропонує педагог, починаючи з найпростіших, потім візерунки ускладнюються. Коли педагог упевнився, що дитина справляється зі складанням візерунку за зразком, пропонує їй скласти свій власний візерунок або картинку, яку дитина хоче. Під час гри дорослий може стимулювати дітей запитаннями про кольори та форми елементів, щоб сприяти їх когнітивному розвитку.

2. «Музичний колаж» (для дітей 4-6 років).

Мета: розвивати музичні навички, творчі здібності та здатність до вираження емоцій у дітей.

Обладнання: комп'ютер або планшет з програмою для створення музичних композицій.

Хід гри: Дітям пропонуються використати програму для створення музичних композицій. Вони можуть обирати різні музичні інструменти, ритми, мелодії та звуки, щоб створити свій власний унікальний музичний колаж. Діти можуть експериментувати з різними звуками та ритмами, створюючи свою музику. Ця гра сприяє розвитку творчих та музичних навичок, а також допомагає дітям виразити свої емоції через музику. Далі діти можуть спробувати зіграти спільну музику, спочатку вдвох з педагогом, потім утрьох з іншою дитиною.

3. «Унікальні, але всі прекрасні» (для дітей 5-10 років).

Мета: підкреслити індивідуальність кожної дитини, привернути увагу до того, що робить нас унікальними, розвинути дрібну моторику, естетичні почуття, творчі здібності. Розвивати почуття колективності, прийняття та співпрацю.

Матеріал: планшети з програмою-розмальовкою та можливістю друку.

Хід гри: Гру можна проводити в інклюзивній групі або в класі. Діти

використовують планшети для розмальовування однакової мандали у програмі-розмальовці після інструкції педагога та його розповіді про те, що таке мандала та які існують правила її розмальовування (від центру до країв).

Після завершення роботи результати дітей роздруковуються або створюється віртуальна виставка робіт, де можна побачити всі унікальні візерунки. Гра допомагає дітям розуміти, що кожен має свою індивідуальність, яка робить їх прекрасними, а спільна творчість та прийняття один одного зближує і робить спільну гру цікавою.

Робимо висновок – те, що робить нас унікальними, прекрасно, це не заважає нам дружити, любити та приймати один одного, доповнювати один одного, тому нам так всім разом цікаво.

4. «Художники словами» (для дітей 10-16 років)

Мета: розвивати мовлення, уяву, описові навички та творчі здібності.

Обладнання: планшети з програмою для створення візуальних образів.

Хід гри: Педагог визначає тему, наприклад, «Домашні улюбленці», і діти складають опис запиту на створення картинки за цією темою. Наприклад, «Кіт з блакитними очима, що грає з м'ячиком на сонячному подвір'ї». Потім використовуються нейромережа або програма для створення візуальних образів, які найбільш відповідають опису. Описи складають діти самостійно.

Теми можуть бути будь-якими: «Казкова хатинка», «Неіснуюча тварина», «Далека планета» тощо. Після цього влаштовується виставка картин, які були створені за словами дітей. Переможці винагороджуються.

5. «Шукачі скарбів» (для дітей 7-12 років)

Мета: розвивати орієнтацію в просторі, спостережливість та співпрацю між дітьми.

Матеріал: планшети з віртуальною мапою, позначеними місцями «скарбів».

Хід гри: На початку гри педагог навчає дітей користуватися віртуальною мапою, діти разом із педагогом шукають найбільш знайомі місця, доріжки та зелені насадження.

На віртуальній мапі, що відображає школу або парк, позначено 7-9 місць, де «закопані скарби». Потім група дітей розділяється на 2-3 підгрупи, якщо переміщатися треба територією двора школи. Діти повинні використовувати планшети, щоб знайти ці «скарби», використовуючи мапу та орієнтування.

Скарби можуть бути позначені символами або фотографіями на мапі. Діти повинні пройти позначені точки та знайти «скарб» поблизу цих місць, що можуть бути приховані за різними предметами або під землею. Перемагає той,

хто знаходить «скарби» найшвидше. Гра сприяє розвитку орієнтації у просторі, пошукових навичок та співпраці між дітьми.

Якщо для гри треба вийти за межі школи, то група дітей переміщається разом, спільно визначаючи, куди треба рухатись, щоб знайти всі скарби якнайшвидше. Наприкінці гри діти разом із педагогом обговорюють, що заважало і що допомагало у пошуках.

6. «Магічні казкові пригоди» (для дітей 7-12 років)

Мета: розвивати креативне мислення, уяву та співпрацю між дітьми.

Матеріал: чат-бот або програма інтерактивних історій.

Хід гри: Педагог пропонує дітям разом придумати історію за допомогою штучного інтелекту. У грі використовується чат-бот або програма інтерактивних казок.

Перш за все діти разом придумують про кого буде казка і з якою проблемою зустрінеться головний герой. Просять чат-бота пропонувати декілька варіантів назви для казки й обирають найкращий.

Далі чат-бот розповідає казку, яку зачитує педагог, і пропонує дітям вибирати різні шляхи дій та вирішувати завдання після кожної ключової події, щоб продовжити історію.

Діти можуть спільно обговорювати та обирати варіанти дій, що розвиває співпрацю та формує креативне мислення. Якщо казка починає відхилятися від бажаного позитивного кінця, педагог допомагає виправити сюжет, в інших випадках не втручаючись у вибори дітей.

Гра дозволяє дітям побачити, як їх рішення впливають на розвиток історії та її висновок. Ця гра сприяє розвитку креативного мислення, уяви, логічного мислення та співпраці між дітьми.

7. «Космічні дослідники» (для дітей 8-12 років)

Мета: розвивати просторову уяву, спостережливість та координацію рухів. Розширити кругозір.

Матеріал: окуляри віртуальної реальності, відео про космос 360°.

Хід гри: Кожна дитина отримує окуляри віртуальної реальності, які занурюють її у космічне середовище. Педагог пояснює учасникам, що кожен із них – капітан власного космічного корабля, який знаходиться в експедиції.

Гравцям потрібно виконувати завдання, пов'язані з космічним пошуком. Наприклад, їм пропонуються знайти певні об'єкти в космосі (зірки, планети, галактики, комети тощо), досліджувати космічні станції. Гра може мати кілька рівнів складності, де гравцям будуть пропоновані загадки про всесвіт, космос, сонце та планети.

Під час гри важливо, щоб дорослі надавали підтримку та орієнтували дітей у віртуальному середовищі, забезпечуючи їх безпеку та комфорт.

8. «Креативні фотографії» (для дітей 10-14 років)

Мета: розвивати зорове сприйняття, спостережливість, естетичний смак, творчі здібності дітей.

Обладнання: смартфони або планшети з фотокамерою та програмою редагування фотографій.

Хід гри: Діти групуються в пари, одна дитина грає роль моделі, а інша – фотографа. Фотографи намагаються знайти найкращі ракурси, освітлення та позу для своєї моделі та фотографують її.

Потім діти міняються ролями, щоб всі мали можливість побути в ролі моделі й фотографа. Як варіант – можна робити селфі.

Педагог знайомить дітей з простим фоторедактором, в якому можна змінити основні параметри фотографії (освітлення, насиченість кольорів тощо), підібрати фільтри та додати ефекти, допомагає відредагувати фотографії за смаком дітей.

Після цього організовують фотовиставку, на якій кожна пара представляє свої найкращі фотографії. Виставку оцінюють і нагороджують найкреативніших фотографів. Як варіант, можливе нагородження і моделі, але не найсимпатичнішої та фотогенічної дитини, а найрозкутішої, найемоційнішої та артистичної.

9. «Все складеться» (для дітей 8-12 років)

Мета: розвивати зорове сприйняття, логічне мислення, співпрацю та комунікативні здібності.

Обладнання: великі планшети або інтерактивна дошка з програмою для складання пазлів.

Хід гри: Педагог дає кожній дитині можливість самостійно скласти пазл за допомогою програми, визначаючи, скільки часу знадобилося на цей процес. Потім діти об'єднуються в мікрогрупи (2-4 особи) та намагаються скласти один пазл разом.

Після цього вони обговорюють, чи вийшло їм працювати разом швидше або повільніше, і чому. Вони розповідають про свої спостереження та висловлюють власні думки про те, чи допомагали один одному або заважали під час спільної роботи.

10. «Музика моєї душі» (для дітей 7-12 років)

Мета: розвивати слухове сприйняття, ритмічні навички, моторику, здатність до самовираження та відчуття внутрішнього світу.

Обладнання: навушники та музичні програвачі.

Хід гри: Спочатку дітям включають одну ритмічну та веселу музику, під яку вони можуть потанцювати, порухатися. Педагог показує приклад. Потім кожній дитині включають у навушники його власну музику: комусь повільну і спокійну, іншому веселу, а ще комусь – марш, класичну музику або будь-яку іншу. Якщо діти більш старшого віку, вони можуть обрати ту пісню чи музику, яка їм подобається.

Завдання полягає в тому, щоб діти почали рухатися тільки під свою музику, спочатку заплющивши очі, рухаючись як забажається, але з не дуже високою амплітудою рухів, щоб не зачепити сусідів. Після цього вони розкривають очі та спостерігають, наскільки їх танець відрізняється від танців інших дітей.

Після гри обговорюють враження та розмірковують, чому кожен обрав саме таку музику та як вона вплинула на їхні рухи. Можна зробити висновок, що у кожного з нас є свої настрої, думки та внутрішній світ, але важливо спробувати зрозуміти один одного.

Посилання на джерела, які рекомендовані для організації навчання дітей з ООП

Навчально-методичні посібники для педагогічних працівників, які працюють з учнями з особливими освітніми потребами



Корекційні вправи та ігри для дітей з особливими освітніми потребами



Картки ресурсів, матеріали для дітей з РАС



Сервіс для підтримки процесів навчання та викладання за допомогою невеликих інтерактивних модулів



Генератор практичних завдань



Відео з розвитковими та корекційними заняттями



Переліки навчальної літератури та навчальних програм рекомендованих МОН



Корисна інформація для фахівців



Навчальне видання

Укладачі :

Алла ХАРКІВСЬКА, Альона ПРОКОПЕНКО, Анастасія БРОВЧЕНКО,
Альона ПЄХАРЄВА, Олена КАПУСТІНА

Навчальна практика з ознайомлення з цифровими інструментами у спеціальній освіті (за вибором)

методичні настанови
для здобувачів першого (бакалаврського) рівня вищої освіти