

**Комунальний заклад «Полтавський Палац
дитячої та юнацької творчості Полтавської міської ради»**

Заняття школи педагогічної майстерності «Світоч» з теми:

**«ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВОЇ МЕТОДИКИ В
ОСВІТНЬОМУ ПРОЦЕСІ ЗАКЛАДУ
ПОЗАШКІЛЬНОЇ ОСВІТИ»**

**Розробила культорганізатор
Гончарова Анна Олександрівна**

Полтава 2021

«ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВОЇ МЕТОДИКИ В ОСВІТНЬОМУ ПРОЦЕСІ ЗАКЛАДУ ПОЗАШКІЛЬНОЇ ОСВІТИ»

Гра відноситься до числа явищ, які супроводжують людину протягом усього життя. З давніх часів процес зростання дитини супроводжувався ігровою діяльністю: діти змагалися у бігу, стрибках, метанні каміння чи сніжок. З розвитком суспільства з'являлися нові види ігор, формувалися традиційні для певних народів ігри. Українська народна виховна мудрість також передбачала розв'язання важливих завдань формування особистості дитини за допомогою гри. Через гру дитина отримувала змогу заявити про свій потенціал, адже характерне для гри яскраві виявлення позитивних емоцій, творчих здібностей, ініціативи спонукають до активності і творчого підходу у розв'язанні тих чи інших ігрових завдань.

Гра задовольняє актуальні невідкладні потреби у виявленні фантазії, інтелектуальних можливостей, індивідуальних особливостей, а ще — спрямована в майбутнє, бо під час гри у дітей формуються чи закріплюються якості, вміння, здібності, необхідні їм для виконання соціальних, професійних, творчих функцій у майбутньому.

Феномен гри протягом усієї історії людства притягував до себе увагу видатних мислителів, філософів, соціологів, психологів, педагогів. Кожному етапу історії життя людства притаманне своє бачення своєрідного впливу ігрової діяльності та становлення й формування людини як особистості.

Теорія гри має свою давню історію. Зарубіжні філософи, психологи, педагоги надавали грі та ігровій діяльності великого значення. Учені підкреслювали розвивальне та виховне значення гри, відмічали її можливості в пізнанні людини самої себе, показували вплив на розвиток творчої особистості в процесі ігрової взаємодії, акцентували увагу на значенні гри в процесі пізнання людиною своїх здібностей.

Із зарубіжних учених одним з перших, хто приступив до створення теорії гри, був К. Грос. Згідно з його теорією гра слугує школою підготовки організму до життєвих іспитів. М. Монтесорі завдання виховання бачила у створенні таких умов, які відповідають потребам дитини, допомагають виявити її запити та сприяють її самовихованню й самоосвіті, що може реалізуватися саме у грі. Вона дала науково розроблену систему матеріалу для дитячих занять, запропонувала систему ігрових вправ.

Про важливість гри у навчанні та вихованні наголошували видатні українські педагоги (А.С. Макаренко, В.О. Сухомлинський, К.Д. Ушинський) і продовжують наші сучасники. Цінність цього методу полягає в тому, що в

ігровій діяльності освітня, розвиваюча й виховна функції діють у тісному взаємозв'язку. Гра як метод навчання організовує, розвиває, розширює пізнавальні можливості, виховує особистість. Саме тому гра може стати незамінним помічником педагога, вона належить до традиційних і визнаних методів навчання і виховання.

Як педагогічний феномен культури гра виконує декілька важливих функцій.

Соціокультурне призначення гри. Гра – найсильніший засіб соціалізації дитини, що включає в себе як соціально контрольовані процеси їх цілеспрямованого впливу на становлення особистості, засвоєння знань, духовних цінностей і норм, властивих суспільству чи групі однолітків, так і спонтанні процеси, що впливають на формування людини. Соціокультурне призначення гри може означати синтез засвоєння людиною багатства культури, потенцій виховання й формування її як особистості, що дозволяє функціонувати в якості повноправного члена колективу.

Комунікативна функція. Гра – діяльність комунікативна, хоча за чисто ігровими правилами і конкретна. Вона вводить дитину в реальний контекст складних людських відносин. Будь-яке ігрове суспільство – колектив, що виступає стосовно кожного гравця як організація, що має безліч комунікативних зв'язків, отже у грі відбувається освоєння діалектики спілкування.

Функція міжнаціональної комунікації. Ігри національні, але в той же час інтернаціональні, міжнаціональні, загальнолюдські. Ігри дають можливість моделювати різні ситуації життя, учать розмаїтості емоцій у сприйнятті всього існуючого в житті, засвоювати єдині для всіх людей соціокультурні цінності.

Функція самореалізації людини у грі. Це одна з основних функцій гри. Для людини гра важлива як сфера реалізації себе як особистості. Саме в цьому плані їй важливий сам процес гри, а не її результат, конкуренція чи досягнення якої-небудь мети. Процес гри – це простір для самореалізації.

Діагностична функція. Гра володіє завбачливістю. Через те, що індивід поводить у грі на максимумі проявів (інтелект, творчість) і гра сама по собі – це особливе «поле самовираження», вона дає можливість здійснювати самопізнання у процесі гри чи виявити відхилення від нормативної поведінки.

Ігротерапевтична функція. Гра може й повинна бути використана для подолання різних труднощів, що виникають у людини в поведінці, у спілкуванні з оточуючими, у навчанні. Оцінюючи терапевтичне значення ігрових прийомів, Д. Ельконін писав, що ефект ігрової терапії визначається практикою нових соціальних відносин, які отримує дитина в рольовій грі.

Функція корекції у грі. Психологічна корекція у грі відбувається природно, якщо всі діти засвоїли правила й сюжет гри, якщо кожен учасник гри добре знає не тільки свою роль, а й ролі своїх партнерів, якщо процес і мета гри їх поєднують. Корекційні ігри здатні надати допомогу дітям з такою поведінкою, яка відхиляється від прийнятої норми, допомогти їм упоратися з переживаннями, що перешкоджають їхньому нормальному самопочуттю й спілкуванню з однолітками у групі.

Розважальна функція. Розвага – це потяг до різного, різноманітного. Розважальна функція гри пов'язана зі створенням певного комфорту, сприятливої атмосфери, щиросердечної радості як захисних механізмів, тобто стабілізації особистості, реалізації рівнів її домагань. Гра здатна зробити приємність, надихнути, розбудити інтерес.

Говорячи про гру, слід згадати її елементи, підбір яких є важливим для правильної організації гри.

Елементи гри:

1. Хто? (ролі, які будуть виконувати учасники гри)
2. Що? (механіка гри, тобто що саме мають робити учасники)
3. Як? (ігрові правила)
4. Де? (ігрове поле — місце, де відбувається гра)
5. Чим? (ігровий реквізит).

Дитяча гра суттєво зміцнює свої позиції не тільки як самостійний і самоцінний вид дитячої діяльності, а й як засіб виховання, форма організації навчання і виховання, метод і також прийом навчання і виховання дітей. В цьому випадку ми говоримо про навчальну (дидактичну) гру. На відміну від ігор взагалі, *педагогічна гра має істотну ознаку* — чітко поставлену педагогічну мету й відповідні їй педагогічні результати, які можуть бути обґрунтовані, виділені в явному вигляді й характеризуються навчально-пізнавальною спрямованістю. Цікавість умовного світу гри робить позитивною, емоційно забарвленою монотонну діяльність із запам'ятовування, повторення, закріплення чи засвоєння інформації, а емоційність ігрового дійства активізує всі психічні процеси і функції дитини. Тому якщо педагог буде цілеспрямовано впливати на зміст, структуру, організацію гри, на взаємини дітей у процесі гри, на розвиток рівня дитячих ігор і т.д., гра буде вирішувати завдання і виховання, і навчання, і дитячого розвитку.

Ігрова педагогічна методика — це методика, в основу якої покладена педагогічна гра, як вид діяльності в умовах ситуацій, спрямованих на відтворення та засвоєння суспільного досвіду.

Переваги використання ігрового методу в освітньому процесі:

- гра — добре відома, звична й улюблена форма діяльності для людини будь-якого віку, тому зазвичай вона є бажаною і не викликає спротиву;
- гра — вільна діяльність, що дає можливість вибору, самовираження, саморозвитку для її учасників;
- навчання у грі здійснюється за допомогою власної діяльності вихованця, що є особливим видом практики, в процесі якої засвоюється до 90% інформації;
- гра має певний результат і стимулює вихованця до досягнення мети (перемоги) й усвідомлення шляху досягнення мети;
- у грі команди або окремі вихованці спочатку рівні, а результат залежить від самого гравця, рівня його підготовленості, здібностей, витримки, умінь і характеру;
- безособовий процес навчання у грі набуває особистісного значення;
- змагальність — невід’ємна складова гри — приваблива для дітей; задоволення, отримане від гри, створює комфортний стан на заняттях і підсилює бажання навчатися;
- гра залучає до активної пізнавальної діяльності кожного вихованця окремо і всіх разом, тим самим є ефективним засобом управління освітнім процесом.

Особливо цінними переваги застосування ігрових методик виявилися для освіти так званого покоління Z. Це діти, які народилися у 2000 році й пізніше, але більш точне визначення не прив’язується до року народження, а до факту доступу до сучасних технологій та Інтернету з раннього віку. Їм невідомий світ без інтернету, смартфона чи інших гаджетів. Вони швидко можуть знайти відповідь на запитання в Google чи YouTube, але в них не розвинене критичне мислення для оцінки та аналізу ресурсу. Покоління Z не боїться пробувати щось нове, експериментувати та досліджувати. Легкий доступ до інформації створює для них очікування швидких результатів та відповідей.

Використання ігрових методик в освітньому процесі для сучасних дітей дає їм кращу мотивацію (бо ігри асоціюються більше з формою розваги), бажання постійно розширювати свої можливості і здібності, негайний зворотній зв’язок, свободу помилятися без великих наслідків, а також дозволяє одночасно розвивати пізнавальні, соціальні та фізичні навички, зокрема такі, як співпраця та робота в команді.

Специфічний вплив ігрових прийомів і ігрових елементів дозволяє у одних учнів подолати відставання в темпі роботи на занятті, у інших —

замкнутість і відчуженість в колективі однолітків. Разом з тим, завдання педагога при застосуванні ігрових прийомів полягає перш за все в тому, щоб, вибравши той чи інший прийом, адекватно визначити його місце в поєднанні з прямими прийомами навчання. Ігровий прийом не повинен відволікати дітей від навчального змісту, а, навпаки, залучати до нього ще більшу увагу.

Ігрова діяльність у сучасній освіті використовується у таких випадках:

- як самостійні елементи в технології для засвоєння поняття, теми та навіть розділу навчальної програми;
- як елемент більш загальної технології;
- як заняття або його частина (введення, контроль);
- як технологія організації виховних та масових заходів.

Значне поширення має використання на заняттях ігрового оформлення будь-якого виду діяльності, що створюється за допомогою ігрових прийомів і ситуацій, які виступають як засіб спонукання та стимулювання діяльності вихованців. При цьому дидактична мета ставиться в формі ігрової задачі, навчальна діяльність підкоряється загальним ігровим правилам; введення елементів змагальності та змагання сприяє більш успішному переходу дидактичних завдань в розряд ігрових та використання навчального матеріалу в якості ігрового.

Game based learning (ігрове навчання) — поняття, що активно входить у практику сучасної освіти. Це навчання, яке повністю засноване на грі, в якій закладені певна мета, завдання та результати. Дитина навіть не підозрює, що вона освоює нові навички чи знання, оскільки зосереджена на самому процесі гри. До речі, слід відрізнити поняття гейміфікації — це використання ігрових елементів як системи мотивування до навчального процесу (зроблення балів, рівні тощо).

Позашкільна освіта розглядається сьогодні як одна з головних ланок безперервної освіти в системі виховання всебічно розвиненої особистості, найповнішого розкриття її задатків і нахилів, створення умов для розвитку і підтримки талантів та обдарувань у галузі науки, техніки, мистецтва тощо. При цьому забезпечуються можливості для вибору діяльності, до якої дитина проявляє зацікавленість, створюються необхідні передумови для прояву її природних здібностей.

Найхарактернішими особливостями цієї сфери є невимушене, неформальне спілкування та самовираження, вільний вибір форм і засобів діяльності. Використання ігрової методики розкриває широкі можливості саме для реалізації цих завдань позашкільної освіти.

В позашкільній педагогіці ми маємо можливість застосовувати найрізноманітніші методи освіти і форми занять, можемо застосовувати і шкільні їх форми, і нетрадиційні. Форми проведення навчальних занять обираються відповідно до вікових та психологічних особливостей вихованців, поставлених цілей та завдань навчальної програми, гурткового напрямку тощо. Майже будь-яке заняття в позашкільній освіті має практичний характер, але, залежно від вище зазначених особливостей дитячого контингенту, організується в тій чи іншій формі. Ігри можна використовувати на будь-яких етапах заняття — для актуалізації знань, під час повторення вивченого, вивчення та закріплення нового матеріалу.

Для початку давайте розглянемо, які існують види ігор. У дидактиці існують різні підходи до *класифікації педагогічних ігор*. Найбільш відомою є класифікація Г.К. Селевка:

- ◆ за сферою діяльності (фізичні, інтелектуальні, трудові, соціальні, психологічні);
- ◆ за характером педагогічного процесу (навчальні, тренінгові, контролюючі, узагальнюючі; пізнавальні, виховні, розвиваючі, репродуктивні, продуктивні, творчі; комунікативні, діагностичні, профорієнтаційні, психотехнічні);
- ◆ за ігровою методикою (предметні, сюжетні, рольові, ділові, імітаційні, драматизаційні);
- ◆ за предметною сферою (математичні, хімічні, музичні, літературні, трудові, виробничі тощо);
- ◆ за видом ігрового середовища (без предметів, з предметами, телевізійні, комп'ютерні тощо).

Саме доцільність використання на конкретному етапі заняття зумовлює вибір конкретної гри серед широкого їх різноманіття. Лише дидактично доцільне використання та методично виправдана організація дають змогу вважати гру ефективним засобом навчання і виховання.

Тепер розглянемо, які види ігор можна обрати в залежності від поставленої педагогічної мети.

На самому початку навчання, коли група тільки формується, можна застосувати широкий спектр ігор на знайомство та згуртування колективу: «Сніжний ком», «Вгадай мене», «Комплімент», «Голова дракона», «Карусель», «Знайди пару», «Сімейне фото», «Таємний друг» тощо.

Для змістовного проведення часу на перервах між заняттями можна застосовувати різні види ігор. Якщо заняття пов'язано із сидячою роботою, то

краще використати рухливі ігри, які будуть розвивати і зміцнювати м'язи, укріплювати опорно-рухову систему: «Сова», «Один до одного», «Світлофор», «Старти звірят», «Молекули», «Крокодил», народні рухливі ігри, музичні ігри з ритмічними рухами (руханки).

Якщо заняття навпаки пов'язано з високою руховою активністю, відпочинок на перерві краще провести у спокійних іграх: «Вулиця Пушкіна», «Зіпсований телефон», «Руки сусіда», «Ніс — підлога — стеля», «Вода, земля, повітря», «Долоньки», «Назви п'ять», «Хто я?», настільні ігри, вирішення головоломок тощо.

Для музичних гуртків, студії образотворчого мистецтва, гуртків декоративно-прикладного напрямку доцільно на перервах проводити пальчикову гімнастику, оскільки робота цих гуртків тісно пов'язана із напруження м'язів кисті руки.

Є ігри, які застосовуються в процесі навчання **для зняття фізичного та емоційного напруження**: «Кричалки, шепталки, мовчалки», «Ловимо мух», «Тух-тібі-дух».

Та, безперечно, визначна роль у освітньому процесі закладу позашкільної освіти належить різним **дидактичним іграм**, завдяки яким можна урізноманітнити освітню діяльність, розвивати інтерес до навчання. Дидактичні ігри виконують різні функції: активізують пізнавальний інтерес та увагу дітей, розвивають пізнавальні здібності, кмітливість, уяву, закріплюють знання, вміння і навички, тренують сенсорні уміння тощо. Правильно побудована цікава дидактична гра активізує процес мислення, формує почуттєву сферу, розвиває саморегуляцію, тренує вольові якості дитини.

На занятті гра корисна лише тоді, коли органічно переплітається з серйозною, наполегливою працею, що призводить до розвитку творчої особистості. На занятті доцільна та гра, яка залучає до пошуку, винахідливості, збуджує бажання перемогти, активізує увагу.

Головний зміст дидактичних ігор полягає у тому, що дітям пропонується виконати завдання, яке подається у певній цікавій ігровій формі. На відміну від усіх інших типів ігор, структура яких включає правила та ігрові дії, в дидактичній грі з'являється ще дидактична мета та мотив, який орієнтується більше не на процес гри, а на її результат.

Структура дидактичної гри:

Дидактичне завдання визначається відповідно до вимог програми з урахуванням вікових особливостей дітей. Наприклад, формування у дітей знань, логічного мислення; розвиток уміння аналізувати чи співставляти, повторення основних понять з теми.

Ігровий задум. Дидактичне завдання у грі свідомо маскується, воно постає перед дітьми у вигляді цікавого ігрового задуму. Дітей приваблюють відтворення уявного сюжету, активні дії з предметами, загадка, таємниця, перевірка своїх можливостей змаганням, рольове перевтілення, загальна рухова активність.

Ігровий початок може бути звичайним, коли просто повідомляється назва гри, а може бути інтригуючим, цікавим, захопливим, таємничим.

На цьому етапі також відбувається розбивка на команди, групи, розподіл ролей (за допомогою лічилок, жеребкування, призначення керівником гуртка). При розподілі командних ролей варто робити так, щоб роль допомагала неавторитетним дітям зміцнити авторитет, неактивним — виявити активність, недисциплінованим — стати організованими, дітям, які якимось чином себе скомпрометували, повернути втрачений авторитет, новачкам і дітям, які цураються дитячого колективу, - виявити себе, здружитися з усіма.

Правила дидактичної гри діти сприймають як умови, які підтримують ігровий задум; їх невиконання знищує гру, робить її нецікавою. Без заздалегідь визначених правил ігрові дії розгортаються стихійно, і дидактичні завдання можуть лишитися невиконані. Тому правила гри задаються педагогом до її початку і мають навчальний та організуючий характер. Спочатку дітям пояснюється ігрове завдання, а потім спосіб його виконання. Пояснення має бути чітким, лаконічним, а для дітей молодшого віку варто ще й продемонструвати ігрові дії.

Ігрові дії — засіб реалізації ігрового задуму і водночас здійснення поставленого педагогом завдання. Виконуючи із задоволенням ігрові дії і захоплюючись ними, діти легко засвоюють закладений у грі навчальний (пізнавальний) зміст.

Підбиття підсумків гри проводиться відразу по її закінченню. Це може бути підрахунок балів, визначення команди-переможця, нагородження дітей, які показали найкращі результати тощо. При цьому слід тактовно підтримувати й інших учасників гри.

Дидактичні ігри багатопланові, і кожна з них у той чи інший спосіб сприяє виробленню певної навички. З огляду на це виокремлюють ігри-вправи, ігрові ситуації та ділові навчальні ігри.

Ігри-вправи. До них належать кросворди, ребуси, шифрограми, анаграми, вікторини тощо. Застосування цього методу сприяє активізації психічних процесів, закріпленню знань, перевірці їх якості, набуттю навичок. Їх проводять на заняттях, ігри-вправи можуть бути елементом домашнього завдання. Використовують також їх у вільний час.

Ігрова ситуація. Основою цього методу є проблемна ситуація, зорієнтована на встановлення зв'язку теорії і практики з теми, що вивчалася або вивчається: вміння аналізувати, робити висновки, приймати рішення у нестандартних ситуаціях. Наприклад, ігрова ситуація «Суд», коли діти діляться на дві команди, задача яких охарактеризувати позитивні і негативні сторони одного й того ж процесу чи явища. Або завдання містить певне протиріччя «Що робити, якщо ...?»

Рольова гра. Вона дає змогу відтворити будь-яку ситуацію в ролях. Рольова гра спонукає дітей усвідомити себе вже не просто дітьми, які відтворюють зміст вивченого матеріалу, а як осіб, які мають певні права та обов'язки. Наприклад, можна запропонувати дітям скласти театралізацію певного процесу чи явища, розіграти сценку.

Рольова гра «Жива скульптура». Педагог об'єднує вихованців у групи. Далі називає поняття, дію, процес або явище та пропонує представникам кожної групи за п'ять хвилин показати їх як скульптуру. Після цього педагог ставить дітям такі запитання:

Як саме поняття (дію, процес, явище) представляла група?

Як візуалізували поняття (дію, процес, явище) представники групи?

Які ознаки вдалося передати?

Рольова гра «Моделі». Діти об'єднуються в робочі групи по 3-8 осіб. Завдання груп — «оживити» будь-яку навчальну модель, схему, малюнок. Діти мають виконувати завдання без слів і коментарів, лише за допомогою міміки і жестів. Поки одна група «оживляє» навчальну модель, схему або малюнок, учасники інших груп відгадують, що саме вона «оживляє».

Рольовими іграми також є широко відомі настільні ігри, які вимагають від учасників виступати у певній ролі, наприклад «Монополія», «Cash Flow».

Ділова навчальна гра. Це навчально-практичне заняття, яке передбачає моделювання діяльності фахівців у певній професії щодо розв'язання складної проблеми, прийняття певного рішення.

У діловій грі розв'язання задачі не обмежується прийняттям одного рішення, а вимагає цілого ланцюжка рішень. Учасники гри приймають рішення в залежності від розподілених ролей, а відповідальність за прийняте рішення приводить до певного результату.

Наприклад, для дітей можна організувати ділову гру «Бюджет сім'ї», в якій кожен учасник отримує роль, а головною задачею буде у груповому співробітництві визначити обсяг бюджету для кожного члена сім'ї.

Широкий спектр ігор можна застосовувати як елемент заняття. А можна все заняття провести у формі гри. Заняття-змагання — форма проведення навчальних занять, основу якої складає суперництво команд при відповіді на питання, вирішенні певних задач, практичних дій або змішаних завдань, запропонованих керівником гуртка. Форма проведення може будуватися на основі різних телевізійних ігор «Брейн-ринг», «Зірковий час», «Вгадай мелодію», «Хто зверху», «Шалена зірка» тощо. Відповідно до цього деталізується структура заняття, використаний матеріал та особливості сюжету змагань. Педагогічний ефект цих ігрових форм полягає в моделюванні життєвих ситуацій боротьби і змагальності, створенні умов для взаємодії і взаємодопомоги, в згуртуванні учасників гри, виявленні їх особистісних особливостей, створенні простору для фантазії та імпровізації і, нарешті, в можливості отримання дітьми задоволення від розширення свого кругозору, демонстрації своїх знань і умінь і передачі їх іншим, тобто затребуваності тих позитивних якостей, які в повсякденному житті не такі помітні. З позицій самовиховання, зміцнення віри у власні сили і формування адекватної самооцінки для молодших школярів особливо важливою є участь в таких ігрових проектах близьких людей — батьків, братів і сестер.

Широко останнім часом застосовується така форма організації занять як *квест*. Її також можна віднести до ігрової, оскільки у квестах учасникам треба виконувати завдання в основному в ігровій формі. Квест передбачає перш за все мобільність учасників, тобто пересування їх у просторі у пошуках наступних завдань. Але коли такий спосіб проведення занять не дуже зручний, можна використати іншу форму — *квіз* — це командна інтелектуальна гра із найрізноманітнішими завданнями. Завдання згруповані у блоки — раунди. Квіз містить раунди у формі вікторини, є раунди музичні, з фото- чи відеорядом, раунд-асоціація, раунд-конекшн і т. д. Така форма організації заняття гарно підійде для підбиття підсумків з теми та для проведення підсумкових та відкритих занять.

Педагогу завжди треба пам'ятати про ті загальні положення, якими слід керуватися при підборі гри незалежно від того, які завдання (адаптаційні, дидактичні, виховні, рекреаційні, корекційно-розвиваючі і т.д.) і в яких просторово-часових межах (на занятті, у виховному чи масовому заході) їх будуть вирішувати.

- ***Психолого-педагогічний задум гри повинен бути узгоджений з віковими та індивідуально-типовими особливостями і можливостями розвитку дітей.***

- Слід оцінити *відповідність загального задуму гри її правилам і безпосередньому змісту*.
- З позицій безпеки і доцільності повинні бути *проаналізовані обстановка і обладнання*, необхідні для проведення гри, її тривалість, ступінь участі і активності в ній дорослого.
- Потрібно *продумати способи введення дітей в ситуацію гри і виходу з неї*.
- *Аналізу підлягають хід гри в цілому і його поетапна розбивка*, заходи педагогічного впливу на ігровий стан і поведінку дітей, співвідношення в ході гри їх інтелектуального і фізичного навантаження і способи його регулювання.
- повинні бути *заздалегідь продумані способи оцінки результатів* гри і визначення її переможця (переможців).

Ігрові прийоми так само широко можна застосовувати і при дистанційному навчанні. Практично кожен дидактичну гру можна підлаштувати під проведення за допомогою засобів цифрових технологій. Наприклад, при проведенні занять на платформах дистанційної комунікації (Zoom, Google Meet) можна використати дидактичні ігри «Перекладач», «Три речення», «Знайди помилки», «Інтелектуальний хокей», «Слово за словом», «Одна літера» тощо. Для гарної організації цих ігор у дистанційному форматі треба підготувати електронну презентацію, картки чи зображення, які будуть демонструватися дітям з екрану. Також заздалегідь треба продумати варіанти комунікації: чи керівник гуртка сам дає право говорити, чи діти «піднімають руку» за допомогою іконки, чи просто вмикають мікрофон і говорять.

Щоб внести елемент гри в освітній процес закладу позашкільної освіти під час дистанційного навчання, можна скористатися різноманітними онлайн-ресурсами, які дають можливість створювати інтерактивні ігри, вікторини, квести. Наприклад, популярністю серед дітей користується сервіс Kahoot, завдяки якому можна провести онлайн-вікторину. Сервіс автоматично визначає переможця, аналізуючи швидкість та правильність відповідей, що створює момент азартності і змагальності і значно підвищує мотивацію дітей. Схожий за направленістю також сервіс Quizizz для розробки вікторин. На сервісі можна обрати або режим реального часу, або режим домашнього завдання, таким чином проводити ігрові вікторини як у синхронному, так і асинхронному режимі.

Створювати різні варіанти ігрових вправ також можна на сайті LearningApps. Вправи поділяються на категорії, серед яких можна обрати різні

шаблони. Це дозволить підлаштувати ігрову вправу під напрямок роботи гуртка і тему, що вивчається.

Маючи високий рівень цифрової грамотності, керівник гуртка може створити презентацію PowerPoint із використанням макросів. Така презентація буде мати анімацію, що розкривається при виконанні завдання, а отже створить ефект інтерактивної електронної гри. Далі презентація розміщується в мережі Інтернет так, щоб діти мали до неї доступ і могли в будь-який зручний момент виконати завдання.

Цікаві ігрові моменти можна організувати за допомогою сервісів обміну повідомленнями чи фотографіями у форматі челенджу. Наприклад, перемагає той, хто перший зробить фотографію із задалегідь поставленими умовами. Або той, хто зробить найбільше фотографій на задану тему і розмістить їх на своїй сторінці у соцмережі. Ігрові завдання такого плану мають бути досить креативними і незвичними, щоб спонукати дітей до участі у подібних іграх.

Таким чином, ігрові освітні методики — це бездонне джерело для педагогічної творчості, особливо у закладі позашкільної освіти, оскільки гру на занятті можна організувати навіть спонтанно, а якщо вона буде ретельно підготована, то обов'язково знайде відклик через дитячі емоції, а через них — ще й до пізнання світу.

БАНК ІГОР

Ігри на знайомство та згуртування колективу

Сніжний ком

Учасники сідають у коло. Перший учасник називає своє ім'я та вітається з групою, другий — ім'я першого учасника і своє, третій — імена двох попередніх дітей і власне і т.д. Якщо в групі велика кількість дітей, гру рекомендується провести ще раз у зворотному порядку.

Вгадай мене

Всі діти стоять в шерензі або сидять на стільчиках. Одна дитина виходить наперед і говорить: «Вгадайте моє ім'я, воно починається на літеру О». Діти починають вгадувати, називаючи імена на цю букву. Той, хто вгадав, робить крок із шеренги вперед. Потім виходить друга дитина і також загадує ім'я.

Знайди пару

За початком і продовженням фразеологізмів, приказок, назв кінострічок, відомих пісень тощо можна знайти собі пару для гри або завдання і таким чином познайомитися.

Комплімент

Діти стають у коло. Педагог, віддаючи м'ячик комусь із дітей, говорить йому комплімент. Задача дітей — передавати м'ячик по колу, говорячи кожного разу приємні слова сусіду, якому передають м'яч.

Голова дракона

Діти стають у колону і кладуть руки на пояс сусіда спереду. Перший гравець — «голова дракона», останній — його «хвіст». Діти міцно тримаються один за одного. Завдання «голови» — спіймати «хвіст».

Карусель

Діти стають у коло і беруться за руки. Одночасно кружляючи у темпі, який задається віршованим текстом, діти всі разом створюють уявну карусель, рух якої то прискорюється, то уповільнюється, і разом переживають схожі відчуття від такого катання. Це спільне переживання створює справжній сплеск веселощів, які, зазвичай, зближують дітей.

Сімейне фото

Дітям говорять, що всі вони велика дружна сім'я, що вирішила зробити сімейне фото. Діти самі вирішують хто вони — мама, тато, немовля, дідусь, троюрідний дядько з Житомира, улюблений пудель брата, або двоюрідна тітка з глухого села. Створюють композицію для фото, і в момент коли «вилетить пташка» кричать «ура» і весело плескають у долоні. Бажано зробити справжнє фото. Цю гру слід проводити на самому початку навчання. Так педагог одразу виявить лідерів і більш сором'язливих дітей.

Ігри для змістовного проведення часу під час перерв

Журавлі і жаби

Діти діляться на дві групи. Одні – «журавлі», стоять то на одній, то на другій нозі. Інші – «жаби», стрибають. І, звичайно, голосно квакають. За сигналом, стрибаючи на одній нозі, «журавлі» починають ловити «жаб», які втікають у болото (куток кімнати), де можуть врятуватися. За якийсь час діти міняються ролями, і гра продовжується.

Заборонений рух

Спочатку ведучий і діти домовляються про те, який рух буде забороненим. Потім починається гра: діти повторюють за ведучим всі рухи, крім забороненого. Коли ведучий робить заборонений рух, діти утримуються від його повторення (ускладнений варіант цієї гри: відбувається заміна забороненого руху на інший рух, наприклад, плескання в долоні).

Плутанина

Учасниками вибирається один ведучий, який виходить за двері, а решта гравців, утворюють коло, тримаючись за руки і «заплутуються» без розмикання рук. При цьому учасники можуть пробиратися під руками дітей або переступати через руки. Коли плутанина готова, діти кличуть ведучого. Завдання ведучого – розплутати дітей, кажучи їм яким чином повернутися, під якими руками пролізти і т.д. Якщо «нитка» розривається (руки розмикаються) – все починається спочатку.

Старти звірят

Дві команди стають паралельно колонами. У кожній команді є «заєць», «вовк», «пантера», «тигр», «лев», можна інші. Ведучий викликає звірят у будь-якому порядку. Після виклику звірята біжать уперед, оббігають прапорець, який стоїть попереду, повертаються на своє місце. Виграє команда, яка буде швидшою.

Руки сусіда

Ведучий ходить всередині кола. Зупинившись біля якого-небудь гравця, говорить: «Руки». Гравець, до якого звернені слова, стоїть спокійно. Гравець, що стоїть справа від нього, підіймає праву руку, а той, що стоїть зліва – ліву руку. Якщо хто-небудь з трьох помилився, він вибуває з гри. Гра триває доти, доки залишаться тільки 3 гравці. Вони оголошуються переможцями.

Ніс-підлога-стеля

Ведучий називає в різному порядку слова «ніс», «підлога», «стеля» і здійснює відповідні рухи: доторкається пальцем до носа, показує в стелю і в підлогу. Діти повторюють рухи. Потім ведучий починає плутати дітей:

продовжує вимовляти слова, а рухи робити то правильно, то неправильно (наприклад, при слові «ніс» показує в стелю і т.д.). Діти повинні не збитися і показувати правильно.

Долоньки

Гравці сідають в ряд або в коло і кладуть долоні на коліна сусідів (праву – на ліве коліно сусіда праворуч, ліву – на праве коліно сусіда ліворуч). Потрібно швидко піднімати і опускати долоньки по порядку (щоб пробігала хвиля). Невчасно підняті долоньки вибувають з гри.

Назви п'ять

Діти діляться на дві команди. Двоє гравців (представники двох команд), стають поруч перед двома лініями. За сигналом ведучого вони повинні пройти вперед (спочатку один, потім інший), зробивши п'ять кроків, і на кожен крок без найменшої помилки, запинки (не порушуючи ритму) вимовити яке-небудь ім'я (хлопчики — імена дівчаток, дівчатка — імена хлопчиків). Це на перший погляд просте завдання, насправді виконати не так-то просто. Імен безліч, але підібрати п'ять імен і вимовити їх одне за одним без зволікання у ритмі кроку зуміє не кожен. Можна назвати п'ять інших слів (тварини, рослини, предмети домашнього вжитку тощо). Перемагає той, хто впорається з цим завданням чи зможе назвати більше імен.

Земля, вода, повітря

Діти сідають у коло, або в ряд. Ведучий ходить між ними і, вказуючи по черзі на кожного, вимовляє слово: «Вода!». Дитина, на яку вказали, повинна назвати рибу або тварину, яка живе у воді. Якщо ведучий вимовив слово «Земля!», дитина називає того, хто живе на землі, якщо назване слово «Повітря!» — того, хто літає.

Вгадайте, що це?

Ведучий по черзі дає завдання гравцям. Тільки важливо стежити, щоб решта в цей час його не почули! Наприклад, завдання звучить так: «Показати, як варити суп». Гравець мовчки показує, як він чистить овочі, набирає в каструлю воду, включає плиту. У цій грі виграє той, хто зможе відгадати, що ж хотів показати гравець.

Молекули

Ведучий пояснює правила гри: треба утворити з'єднання «молекул», кількість яких відповідає числу, яке він назве. По команді «молекула-хаос» всі гравці хаотично рухаються по кімнаті. Далі йде команда «Молекула – 2 (3, 4,5 і т. д.)». Гравці повинні швидко встати на пари (трійки, четвірки і т. д.). По команді «молекула-група» треба швидко встати в коло.

Ігри для зняття фізичної та емоційної напруги

Кричалки, шепталки, мовчалки

Ця гра розвиває здатність свідомо регулювати гучність своїх висловлювань, стимулюючи дитину говорити то тихо, то голосно, то зовсім мовчати. Вибирати одну з цих дій дітям належить, орієнтуючись на той знак, який показує ведучий. Про знаки слід домовитися заздалегідь. Наприклад, коли ведучий прикладає палець до губ, то діти повинні говорити пошепки і пересуватися дуже повільно. Якщо ведучий покладе руки під голову, як під час сну, дітям слід замовкнути і завмерти на місці. А коли ведучий підніме руки вгору, то можна голосно розмовляти, кричати і бігати.

Примітка. Цю гру краще закінчувати на етапі «мовчалки» або «шепталки», щоб знизити ігрове порушення при переході до інших занять.

Ловимо мух

Ця гра також складається із двох етапів, в яких чергуються рухова активність і період спокою. Дітям потрібно зуміти вчасно переключатися з одного періоду на інший. Отже, ведучий говорить дітям, що настало літо, надворі літає багато комах, серед яких мухи. Мухи налетіли у хату і їх треба половити. Коли ведучий говорить «Ловимо мух», діти роблять хаотичні рухи у повітрі стискаючи і розтискаючи кулаки. Коли ведучий говорить «Стоп», діти повинні сісти на стільчики, розслабити руки, струснути ними. Повторити таке чергування декілька разів.

Тух-тібі-дух

Педагог звертається до дітей: «Я скажу вам по секрету чарівне слово. Це особливе замовляння від поганого настрою, образ і розчарувань. Щоб воно подіяло по-справжньому, треба зробити ось таке. Зараз ви почнете ходити по кімнаті, ні з ким не розмовляючи. Як тільки вам захочеться поговорити, ви зупиняєтеся перед кимось із учасників і голосно і сердито три рази промовляєте «Тух-тібі-дух». Потім знову починаєте ходити. Періодично ви може підходити до когось і сердито і голосно промовляти чарівне слово, тільки тоді воно подіє.»

У цій грі закладений комічний парадокс. Хоч діти мають вимовляти чарівне слово сердито, вони не зможуть не сміятися.

Дидактичні ігри на заняттях

Перекладач

Ця гра є доцільною, коли тема заняття передбачає роботу з термінами. У процесі гри дітям пропонується перекласти термін з наукової мови на доступну, висловивши своє припущення.

Три речення

Дітям потрібно уважно вислухати і передати зміст розповіді керівника гуртка трьома простими реченнями. Перемагає той, у кого розповідь коротша і при цьому точно переданий зміст.

Знайди помилки

Ця гра зазвичай застосовується при закріпленні і повторенні матеріалу. Однак вона успішно може використовуватися під час вивчення нового матеріалу, якщо, перш ніж шукати помилки, гуртківці познайомляться з цим самим текстом без помилок. Таким чином, правильний текст є частиною гри. Діти отримують аркуші з текстом без помилок, який уважно вивчають протягом 10 хвилин, після чого ці аркуші вилучаються, а діти отримують новий, але вже з помилками, які потрібно буде знайти. Переможе той (група, пара), хто правильно знайде найбільшу кількість помилок.

З уст в уста

Троє учасників ненадовго виходять з кабінету. Четвертому разом з усіма треба уважно вислухати інформацію керівника гуртка з теми заняття і переказати її наступному учаснику. Розповідь має бути короткою, цікавою, містити максимум інформації. Задача наступного учасника — уважно вислухати переказ першого учасника, щоб потім передати інформацію третьому учаснику, який, нарешті, ділиться з четвертим.

Лови м'яч!

Педагог кидає м'яч і називає термін. Той, хто впіймав м'яч, коротко пояснює значення терміна.

Термінологічний ланцюжок

Керівник гуртка пропонує пригадати всі нові терміни заняття. Перший вихованець називає один термін, другий — повторює його і називає свій, третій — повторює попередніх два і додає свій. Порядок слів треба зберігати. Що довший ланцюжок з термінів, то краще.

Видатні люди

Діти об'єднуються у дві команди. Перший учасник команди називає ім'я видатної людини, перший учасник другої команди говорить, чим ця людина знаменита і називає ім'я наступної видатної людини. Тепер відповідь дає вже

другий учасник першої команди. Якщо учасник затримався з відповіддю, то вибуває з гри. Його замінює наступний. Перемагає команда, яка чітко виконала завдання, назвала найбільше прізвищ і в якій найменше учасників вийшло з гри.

Доміно

Педагог пропонує дітям 18 карток із незакінченими фразами. Їхні закінчення містяться на інших 18 картках. Задача дітей — дібрати правильні закінчення фраз.

Інтелектуальний хокей або футбол (Естафета ерудитів)

Дві команди вихованців задають одна одній по черзі питання по вивченій темі — «перекидають шайбу». Перемагає та команда, яка дала найбільше правильних відповідей.

Якщо керівник планує провести гру на початку заняття, то для більш якісного проведення рекомендується попередньо дати вихованцям у якості домашнього завдання підготовку кількох питань. Питання не обов'язково мають носити творчий характер.

Хто кмітливіший (Хто швидше)

Групи вихованців повинні розгадати ребуси, кросворд, головоломку тощо.

Реставратор

Вихованці отримують «пошкоджений» текст (малюнок), який їм потрібно відновити, опираючись на наявні знання. Для молодшого віку додається перелік «втрачених» слів.

Слово за словом

Вихованці повинні скласти розповідь за попередньо вивченим матеріалом, називаючи по одному слову. Слова можуть записуватися. Для молодшого віку попередньо можуть бути записані початкові слова речень.

Музей (Знайди пару)

Вихованцям пропонується «відновити музейну експозицію», в якій переплуталися назви до портретів чи малюнків (наприклад, зображення предметів, рослин). Картки з назвами і малюнки заготовлюються раніше.

Закінчи речення

Вихованцям пропонуються картки з незакінченими реченнями, які потрібно завершити (або керівник зачитує їх усно).

Вікторина

Двом командам вихованців задається рівна кількість питань, перемагає та команда, яка дасть більше правильних відповідей. Питання можуть бути як репродуктивного, так і творчого характеру. Відповідати може представник

команди або кожен із вихованців. Бажано за правильні відповіді давати вихованцям фішки — це значно заохочує їх.

Одна літера

Група вихованців тягне картку з літерою, після чого отримує завдання: написати міні-твір на визначену тему, усі слова якого починаються з однієї букви.

Так-ні

Керівник (або представник групи) загадує поняття (особу), пов'язане із вивченою темою. Вихованці (або інша група) намагаються вгадати, задаючи 5 питань, на які можна відповісти «так» або «ні».

Вірю-не вірю

Вихованцям пропонується відповісти на питання керівника (вихованця), що починаються словами «Чи вірите ви в те, що...?». При закріпленні, якщо дитина «не вірить», вона має обґрунтувати свою думку.

Кросворд навпаки

Групи вихованців отримують кросворди заповненими, потрібно поставити до слів запитання чи дати визначення. Оцінюється швидкість виконання, точність і лаконічність.

Де логіка?

Дітям пропонуються 3 картинки (фрази, поняття), об'єднаних одним логічним висновком. Вони мають здогадатися, що саме поєднує запропонований матеріал.

Кім у мішку

Керівник пропонує вихованцям витягти з попередньо заготовленого мішечку предмети (або картки із зображеннями) і дати відповідь, що це за предмет, його призначення, походження, технологія виготовлення тощо.

Мозаїка

Групи вихованців отримують картки з наборами слів (або конверти з наборами слів), з яких потрібно скласти визначення понять теми.

Упізнай

Група отримує загадковий опис події (постаті, предмета), яку вона повинна упізнати.

Конкурс запитань

Гра схожа на «Інтелектуальний хокей», але використовується, насамперед, для вивчення нового матеріалу. Групи вихованців самостійно вивчають однаковий матеріал, до якого готують кілька запитань (кількість визначається

керівником) творчого характеру (Чому ...? Навіщо ...? З якою метою ...? Для чого ...?) Обмін запитаннями відбувається у формі конкурсу. Перемагає група, яка не тільки найкраще сформулювала питання, але й дала найбільше правильних відповідей.

Хто більше пригадає

Вихованці отримують аркуші паперу, на яких потрібно записати за 2-3 хвилини якомога більше назв, понять із обраної теми.

Алфавіт

Вихованці отримують аркуші з літерами алфавіту у стовпчик. Потрібно дібрати якомога більше слів відповідно до теми заняття.

Ти — капітан

Групи (окремі вихованці) отримують завдання знайти найкоротший шлях картою (шлях виготовлення предмету). Перемагає той, хто обрав по пам'яті (на основі знань, отриманих на минулому занятті) найкоротший і найвдаліший шлях, а також найповніше його описав.

Дізнайся сам

Скласти пазл (розрізане слово, фраза, малюнок) або розгадати кросворд і дізнатися таким способом нове поняття або назву теми.

Чиста дошка

Вихованці отримують на дошці перелік завдань творчого характеру (Охарактеризуйте..., Опишіть ... тощо), на які можна відповісти, опрацювавши матеріал. Відповівши на питання, його стирають з дошки. Завдання виконане тоді, коли дошка буде чистою.

Швидкий експрес

Керівник заздалегідь готує інформаційні картки з матеріалом і розташовує у різних місцях аудиторії (або поза нею в межах закладу). Групи вихованців отримують картку з переліком питань до кожної інформаційної картки (карток більше, ніж груп, щоб групи не чекали одна одну), на які потрібно знайти відповіді. Групи рухаються аудиторією, працюючи з інформаційними картками. Перемагає та група, яка швидко і точно дасть відповіді.

20 ключових понять

Керівник демонструє таблицю (або кілька разів зачитує) ключових термінів нової теми. Вихованці дивляться протягом 1 хвилини, потім кожен записує ті слова, які запам'ятав. Іде підрахунок кількості слів. Перемагає той, хто записав їх найбільше.

Хрестики-нулики

На дошці зображується сітка 3×3 клітинки. Кожний ряд означає певну тему (всього три теми), до кожної клітинки є по 3 запитання із цієї теми. Дві команди із вихованців по черзі обирають клітинку і дають відповідь. Якщо команда дає правильну відповідь, клітинка позначається знаком для цієї команди (хрестик або нулик). Якщо команда помиляється, інша команда може відповісти на інше питання цієї клітинки. Якщо питання вичерпалися, клітинка виходить із гри. Перемагає та команда, яка першою закреслить один ряд (вертикаль, горизонталь, діагональ).

Кореспондент

Вихованці повинні уявити себе кореспондентами, яким необхідно взяти інтерв'ю з певної проблеми. Потрібно скласти анкету-опитувальник з питаннями стосовно проблеми. Для цього потрібно добре володіти темою. Після читання анкет керівник пропонує створити спільну анкету.

Три мудреці

Три групи вихованців обирають свого мудреця. Кожній групі керівник ставить питання, на яке відповідає її мудрець. Мудреці знаходяться трохи далі від групи. У разі незгоди з мудрецем команда може дати свою відповідь. З мудреців обирають «наймудрішого» і відповідно команду-переможця.

Бінго

Гра імітує відому настільну гру «Лото» («Бінго»). Вона дозволяє урізноманітнити способи закріплення знань. Потребує виготовлення робочих карток. Кожен вихованець отримує робочу картку з клітинками 3×3 (3×4) з поняттями або назвами (картки у всіх однакові). Керівник зачитує визначення або питання, вихованці закреслюють назви. Усі правильні відповіді — лише в одному ряду. Хто закреслить правильну лінію першим, той і виграв. Після цього потрібно усно опрацювати з вихованцями відповіді на питання.

15 кроків

В аудиторії спочатку відміряється відстань у 10-15 кроків. Керівник повідомляє вихованцям тему. Вихованці (обирається кілька чоловік) стають перед коном, від якого повинні пройти відстань, з кожним кроком називаючи відповідне слово з теми. Вихованці йдуть по черзі — перший назвав і зробив крок, потім другий і т.д. Слова не повинні повторюватися. Перемагає той, хто пройде більше кроків.

Використання дидактичних ігор на різних етапах заняття

Основні етапи заняття	Методи та прийоми, які можна використати на цьому етапі		
Перевірка попередньо вивченого матеріалу/домашнього завдання. Актуалізація досвіду вихованців	«Інтелектуальний хокей»	«Хто кмітливіший»	«Термінологічний ланцюжок»
	«Реставратор»	«Слово за словом»	«Музей»
	«Доміно»	«Закінчи речення»	«Вікторина»
	«Мозаїка»	«Так - ні»	«Вірю – не вірю»
	«Знайди помилку»	«Кросворд навпаки»	«Упізнай»
	«Хто більше пригадає?»	«Алфавіт»	«Ти - капітан»
Постановка мети, очікування результатів. Мотивація навчальної діяльності	«Дізнайся сам»	«З уст в уста»	«Закінчи речення»
	«Конкурс запитань»	«Зіграй роль»	«Чиста дошка»
	«Швидкий експрес»	«20 ключових понять»	«Три речення»
	«Мозаїка»	«Карусель»	«Ти - капітан»
Закріплення вивченого. Контроль отриманих знань	«Хрестики-нулики»	«Одна літера»	«Кореспондент»
	«Три мудреці»	«Кіт у мішку»	«Алфавіт»
	«Знайди помилку»	«Чарівний олівець»	«Хто більше пригадає?»
	«Знайди пару»	«Знайди помилку»	«Доміно»
	«Закінчи речення»	«Мозаїка»	«Так - ні»
	«Кросворд навпаки»	«Вірю – не вірю»	«Кіт у мішку»
Домашнє завдання	Скласти кросворд за вивченими поняттями до гри «Хто кмітливіший» або «Кросворд навпаки»	Підготувати 2-3 запитання з вивченої теми до гри «Інтелектуальний хокей» або «Вірю – не вірю»	Скласти текст до теми з 5 помилками до гри «Знайди помилку»

Використані джерела:

<https://www.pedrada.com.ua/article/1557-suchasna-grova-pedagogka>

https://stud.com.ua/85915/pedagogika/zagalni_pitannya_teoriyi_metodiki_igri

http://budynok.at.ua/index/gra_jak_forma_roboti_z_vikhovancjami/0-27

<http://ir.lib.vntu.edu.ua/bitstream/handle/123456789/17640/2013.pdf?sequence=3>

<https://sites.google.com/site/ditinaiskola/dla-vciteliv/igrovi-tehnologiie-na-urokah>

<http://gameblog.woc.org.ua/igrovi-tehnologiyi-v-osvitnomu-shkilnomu-protsesi/>

<https://super.urok-ua.com/stattya-ta-prezentatsiya-na-pedagogichnu-tematiku-igrova-diyalnist-yak-zasib-aktivizatsiyi-navchalno-piznavalnoyi-diyalnosti-uchniv/>

<https://naurok.com.ua/igrovi-vpravi-na-kozhen-den-dlya-molodshih-shkolyariv-v-nush-vesela-p-yatirka-34042.html>

<https://nus.org.ua/view/yak-navchannya-na-osnovi-igor-rozvyva-navychky-21-gostolittya/>

http://lvkm.com.ua/images/Docs/Dustancijne_navchannya_may/

[1/%D0%A8%D0%B0%D0%BF%D0%BA%D0%BE_%D0%9B%D0%86_93_112_%D0%9C%D0%B0%D1%82%D0%B5%D1%80%D1%96%D0%B0%D0%BB_%D0%BF%D0%BE_%D1%96%D0%B3%D1%80%D0%BE%D0%B2%D1%96%D0%B9_%D0%B4%D1%96%D1%8F%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D0%BE%D1%81%D1%82%D1%96_19.05-9.06.pdf](http://lvkm.com.ua/images/Docs/Dustancijne_navchannya_may/1/%D0%A8%D0%B0%D0%BF%D0%BA%D0%BE_%D0%9B%D0%86_93_112_%D0%9C%D0%B0%D1%82%D0%B5%D1%80%D1%96%D0%B0%D0%BB_%D0%BF%D0%BE_%D1%96%D0%B3%D1%80%D0%BE%D0%B2%D1%96%D0%B9_%D0%B4%D1%96%D1%8F%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D0%BE%D1%81%D1%82%D1%96_19.05-9.06.pdf)