

# Інформація

## про розроблені освітні програми для дітей про безбар'єрність з використанням ігрових елементів

### I. Вступ

Формування культури безбар'єрності, толерантності та інклюзії з раннього віку є одним із пріоритетів реалізації Національної стратегії зі створення безбар'єрного простору в Україні. Сучасна освітня практика активно застосовує ігрові, гейміфіковані та інтерактивні методи, що дозволяють підвищити зацікавленість дітей, формувати емпатію та безпечно моделювати соціальні ситуації.

Метою цього огляду є аналіз ключових українських освітніх програм і продуктів, які використовують ігрові механізми для навчання дітей принципам безбар'єрності та створюють методичну основу для інтеграції цих підходів у навчальний процес.

---

### II. Ключові освітні ініціативи та продукти

В Україні освітні програми з безбар'єрності впроваджуються як через цифрові продукти, так і через інтерактивні методики, закладені у навчальні програми НУШ (Нова Українська Школа).

Ініціатива / Продукт	Опис та інтерактивні/ігрові елементи
Спеціальний розділ про безбар'єрність на Дія.Освіта	Анімований комікс «Ден і Рора проти корпорації С.» — гейміфікований продукт для навчання самопомозі та підтримці друзів
Мобільний застосунок Digital Inclusion (ДіМоБі)	Творчі розмальовки, музика та звуки природи як арт-терапевтичні та ігрові

Ініціатива / Продукт	Опис та інтерактивні/ігрові елементи
<p><b>Модельна навчальна програма «Етика. 5-6 класи» (НУШ)</b></p>	<p>елементи для психологічного відновлення та комунікації</p> <p>Дискусії, розв'язання моральних дилем, моделювання ситуацій та рольові ігри для формування моральних цінностей</p>
<p><b>Модельна навчальна програма «Вчимося жити разом. 5-6 класи» (НУШ)</b></p>	<p>Комунікативні ігри, інтерактивні вправи та розбір кейсів для розвитку емпатії</p>
<p><b>Модельна навчальна програма «Культура добросусідства. 5-6 класи» (НУШ)</b></p>	<p>Проекти, рольові та імітаційні ігри, дебати для формування навичок співіснування в полікультурному середовищі</p>
<p><b>Проект «Дітям про інклюзію» (UNICEF) та соціальні ролики</b></p>	<p>Використання кінематографа та анімації як основи для подальших дискусій та рольових ігор</p>

---

### III. Характеристика ігрових та інтерактивних елементів

#### 1. Сюжетна гейміфікація та анімація

Анімаційні комікси та мультфільми допомагають дітям ідентифікувати себе з героями та навчатися вирішувати соціальні проблеми у безпечному, віртуальному середовищі.

#### 2. Арт-терапевтичні та творчі ігри

Творчі розмальовки та музичні елементи використовуються для психологічної реабілітації, інтегруючи цінності безбар'єрності у процес відновлення ментального здоров'я.

#### 3. Рольові та симуляційні ігри

Методики НУШ включають моделювання соціальних ситуацій і рольові ігри, що дозволяють дітям «приміряти» досвід іншої людини та розвивати емпатію.

#### 4. **Практичні інклюзивні ігри**

Інклюзивні естафети та командні ігри створюють безбар'єрність через спільний фізичний досвід та співпрацю, забезпечуючи участь усіх дітей.

---

#### **IV. Висновки**

Використання анімації, інтерактивних цифрових застосунків, рольових ігор та дискусій ефективно сприяє засвоєнню дітьми принципів безбар'єрності:

- **Розвиток емпатії та толерантності** через історії, ігрові моделі та емоційне залучення;
- **Створення безпечного простору** для обговорення чутливих тем, що знижує стигматизацію;
- **Формування практичних навичок** комунікації та співпраці між дітьми різних груп.